

Año 1 No. 1
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.
CLUB
Nintendo®
M
01
37634 13138
CURSOS NINTENSIVOS DE:
SUPER MARIO BROS 3
T.M.N.T.II y SUPERMARIOLAND
CONOCE A
MEGA MAN 3
BATTLETOADS, THE SIMPSONS
THE LAST NINJA Y ROBOCOP 2
LAS NOVEDADES EN CASSETTES Y ACCESORIOS QUE
ESTABAS ESPERANDO Y ADEMAS ESTRATEGIAS,
TRUCOS,TIPS Y PASSWORDS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

CLUB NINTENDO SCANS DEPOT

(http://clubnintendomex.spaces.live.com)
cn_scans_depot@hotmail.com

Presenta:

CN AÑO 1 No. 1

(DICIEMBRE 1991)

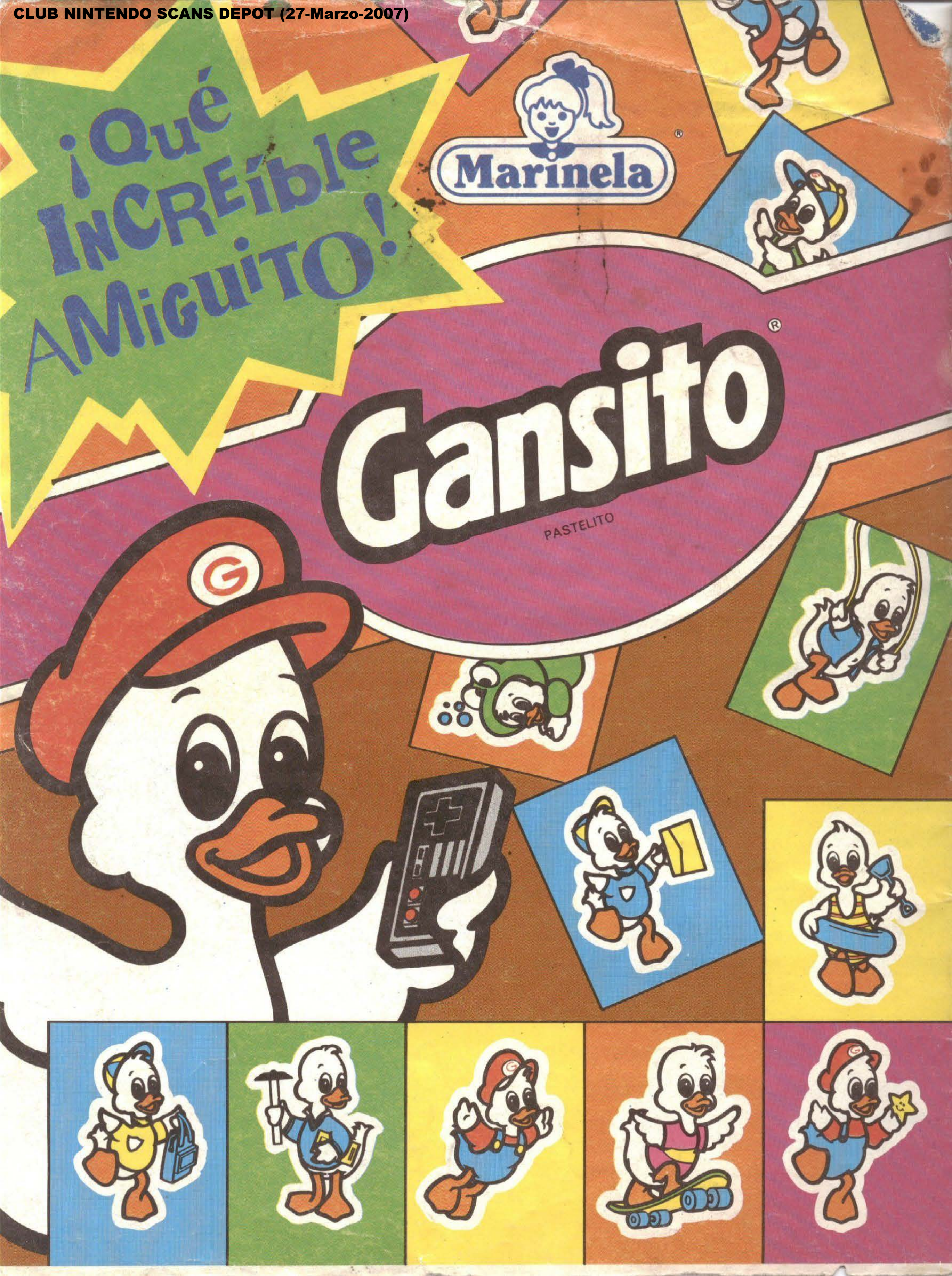
Ejemplar: Año 1 No. 1 (Diciembre)
Año: 1991
Editorial: SAMRA S.A. de C. V.
Total de Páginas: 36
Precio: $6,000.00 M.N.
Status: Completo
Págs. Faltantes: Ninguna
Escaneado por: **DAVEX**

IMPORTANTE: Si alguien tiene estas páginas faltantes o alguna de las que se incluyen aquí en mejor estado y calidad favor de contactarse al correo. cn_scans_depot@hotmail.com para poder completar el ejemplar.

"**CLUB NINTENDO SCANS DEPOT**" es un proyecto hecho por un grupo de personas que comparten el gusto por la revista CLUB NINTENDO desde sus inicios hasta el día de hoy. El proyecto fue creado con la finalidad de recopilar y archivar scans de aquellos ejemplares de la revista CLUB NINTENDO que hoy en día ya no se pueden conseguir. Nuestro objetivo se basa especialmente en realizar scans de alta calidad de cada una de las páginas de las revistas de los años 1 al 10 y en menor grado las de años recientes teniendo como tope el año 13.

Este proyecto requiere de la colaboración de mucha gente, desafortunadamente los que iniciamos el proyecto no tenemos toda la colección de revistas, por lo que la vida del proyecto será determinada por la colaboración de ustedes los visitantes. Si no recibimos alguna colaboración (scans de revistas de parte de alguien mas) no quedara mas remedio que detener el proyecto pues el recibir scans de revistas que no tenemos es nuestro aliciente para continuar. Cualquier colaboración, petición, duda o sugerencia contacten por medio del mail: **cn_scans_depot@hotmail.com**, ya sea vía mail o Msn messenger.

Saludos y que disfruten el proyecto.



¡Qué Increíble Amiguito!
Marinela
Gansito
PASTELITO

EDITORIAL

Este es el primer número de CLUB NINTENDO, la única revista oficial de *Nintendo* en México. Esta publicación surge para establecer un canal de comunicación entre los miles de jugadores de *Nintendo* y *C. Itoh de México*, único representante oficial en nuestro país de *Nintendo of America*.

Queremos saber qué opinas, qué quieres saber o qué quieres decir. Escríbenos tus preguntas, comentarios, tips y secretos sobre cualquier juego y sobre la revista a Pestalozzi 838 Col. Del Valle, México D.F. CP 03100.

Te garantizamos hacer nuestro mayor esfuerzo para lograr que esta sea la mejor revista de videojuegos, como también te garantizamos todos los equipos, accesorios y cassettes que llevan el sello de *C. Itoh*.
Recuerda que CLUB NINTENDO es para ti.





SUMARIO

PRESENTAMOS:

CLUB NINTENDO
Año 1 No.1 Diciembre 1991

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez/José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/ Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Diegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Gerente de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de Ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mujica
Ejecutivaos de Ventas: Elena Marrón y Héctor Tellez
Teléfonos: 561-17-62 352-04-15 352-32-66

(DR) **CLUB NINTENDO** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamin Bustamente Roman. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México. Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana. Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo.

Editorial Samra, S. A. de C.V. Lucio Blanco No. 435, Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel: (525)352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 57 Iztacalco México, D.F. Tel: 590-27-07.





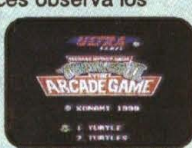
Nintensivo



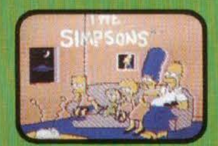
Muchos son los enemigos y los obstáculos que deberá vencer Super Mario en su tercer aventura para llegar al último mundo de este juego. Con lo que aquí te presentamos seguramente podrás terminar el cassette que a muchos amiguitos se les dificulta.

¿Quieres terminar este cassette? Entonces observa los gráficos y tips que te presentamos, con todas las técnicas que los profesionales usan para lograrlo.

No debes olvidar que la práctica de golpes es importante para combatir a tus enemigos.



analizando a:



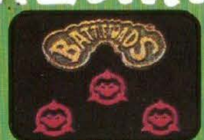
THE SIMPSONS

En esta ocasión Bart descubre a un grupo de mutantes espaciales que planea conquistar el mundo. Ayuda a los Simpsons a luchar contra los invasores.



MEGA MAN 3

No dejes de tener este cassette, los nuevos trucos de Mega Man te encantarán. Prepárate a disfrutar de uno de los cartuchos con mejores gráficas y sonido.



BATTLETOADS

Este cassette representa un gran avance en cuanto al diseño de videojuegos. Es tan bueno que no debes dejar de jugarlo hoy mismo. Tú solo o con la ayuda de un amigo.



ROBOCOP 2

Adquiere este cassette y como RoboCop lucha una vez más por la justicia y la paz en la Ciudad de Detroit, que esta vez ha sido enviciada por el malvado Cain.



THE LAST NINJA

Investiga ataca y escapa de tus enemigos. Disfruta de este juego que supera en gráficas y sonido al original Last Ninja.

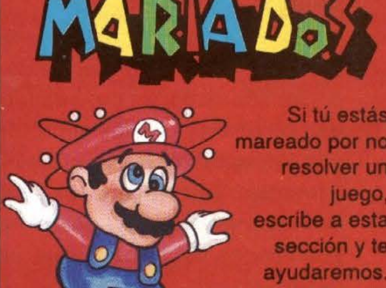
Los GRANDES de Nintendo

En este momento, los 20 cassettes más solicitados y vendidos en México te asombrarán. C. Itoh te los recomienda.

MUESTRA INTERNACIONAL DE JUEGOS ELECTRONICOS

Nuestros expertos, SPOT y AXY, viajaron a los Estados Unidos para conocer e informarte de todo lo relativo a los nuevos juegos que están preparando los licenciatarios y que seguramente muy pronto tendrás en tus manos.

MARIADOS



Si tú estás mareado por no resolver un juego, escribe a esta sección y te ayudaremos.

el control de los PROFESIONALES

Para que goces más de tu NINTENDO, aquí te damos varias recomendaciones y consejos que tienen que ver con las ventajas que te ofrecen los juegos originales y las desventajas que tienes al comprar cassettes piratas y adaptadores que no se adaptan a tu NINTENDO.

La bola de cristal

Si quieres conocer el futuro de NINTENDO, en juegos y accesorios, sólo tendrás que asomarte a esta sección. En este número te platicaremos del Nuevo Sport Set, el cual tiene varios elementos que lo hacen muy interesante, como el hecho de tener entrada para 4 jugadores.

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en vivo y a todo color cómo Mario acaba con Bowser.

RESET

Entérate de lo que verás en nuestro próximo número.

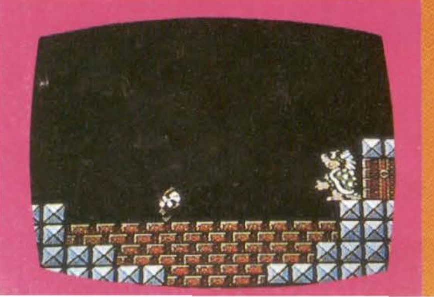
TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Dr. Mario te da la bienvenida a las páginas de CLUB NINTENDO, en donde podrás conocer, preguntar y hasta criticar todo lo que en ella encuentres. Claro, sin olvidar que también tus sugerencias serán bien recibidas.

Para eso sólo tienes que escribirnos y en esta sección aclararemos tus dudas sobre NINTENDO, o la revista. Sin embargo, antes de iniciar las respuestas a algunas preguntas que son comunes entre los aficionados, veremos quién es Dr. Mario y cómo se juega.

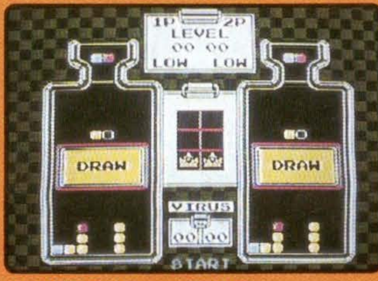
Mario, el personaje más importante en tu NINTENDO, aparece esta vez convertido en doctor cuya especialidad es acabar con los virus. Para ello cuenta con cápsulas de diferentes colores que al acumularlas sobre cada uno de los traviesos y bailarines virus, hace que estos desaparezcan.





Ahora prepárate para ir en ayuda de Dr. Mario.

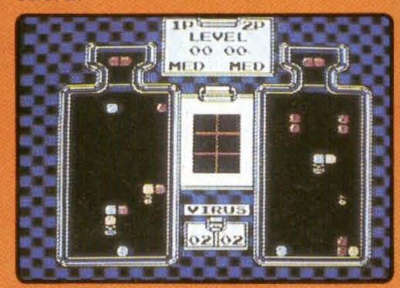
¿Cómo se juega? En el frasco que verás en la pantalla encontrarás muchos virus de colores a los que eliminarás con las cápsulas que Dr. Mario tiene en su poder.



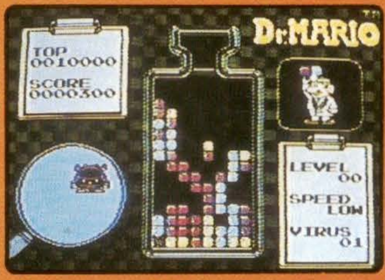
¿Habías visto un empate?

La finalidad de este juego es hacer líneas horizontales o verticales del mismo color para ir desapareciendo los virus. Esto lo lograrás cuando, por ejemplo, coloques 3 mitades de cápsulas rojas o más sobre uno de los virus rojos.

Aquí tienes la ventaja o ayuda de ir viendo en la parte superior de la pantalla la cápsula que enseguida caerá.

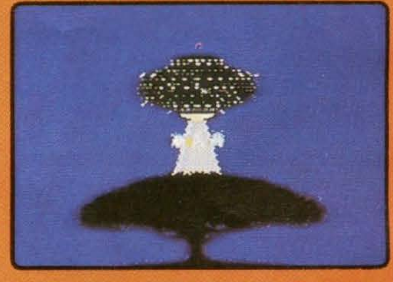


También puedes jugar en competencia con otro jugador y cuando logres hacer que dos líneas desaparezcan en una misma jugada, Dr, Mario lo castigará y le arrojará dos mitades de cápsulas que caerán simultáneamente sin que pueda controlarlas. Hasta que termine de caer su castigo él podrá volver a jugar, lo que te dará cierta ventaja.



Observa como AXY logra desaparecer 10 líneas a la vez.

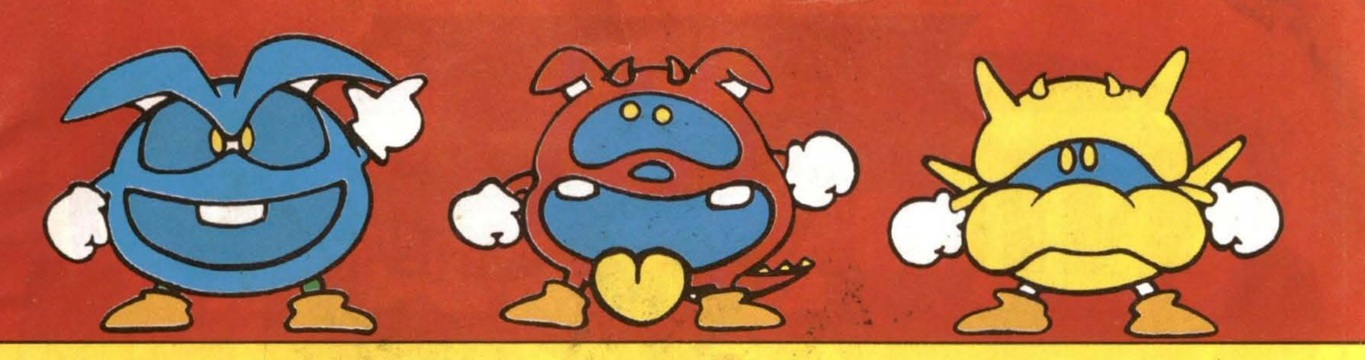
Hay que evitar que las cápsulas se amontonen de diferente color, ya que en ese caso se irán acercando a la entrada del frasco y la bloquearán.



Erradica a los virus, termina el 20-rápido.

Para un mayor control del juego te diremos que con el botón A harás girar la cápsula a la derecha, con el B girará a la izquierda; también podrás desplazarla a ambos lados de la pantalla con las flechas correspondientes, y si presionas hacia abajo la cápsula caerá más rápido.

Si te equivocas y sabes que ya no puedes salvar tu juego, podrás resetearlo rápidamente apretando A, B, select y start al mismo tiempo.



Cuando surgió la idea de hacer CLUB NINTENDO, nuestra primera meta fue darles a todos los jugadores de NINTENDO en México una revista completamente en español para facilitarles la solución de todos los cassettes que C. Itoh ha traído a nuestro país.



También nos dimos cuenta, al visitar diferentes tiendas que venden cassettes de NINTENDO, del interés de muchos amiguitos por conocer algo más de todo lo que rodea a su juego favorito.



Sus dudas no eran sólo sobre los juegos, querían saber quién era C. Itoh, qué significaba NINTENDO, cómo se hacía un cassette y muchas cosas más.

Todo esto ya lo iremos comentando en nuestros próximos números, pero ahora platicaremos de la limpieza de tu Nes.

Un día un amiguito nos preguntó: ¿Tengo que limpiar mi NINTENDO? y ¿con qué? Para empezar te diremos que sí necesitas limpiarlo. Todos los aparatos eléctricos o electrónicos requieren estar limpios para que el polvo que se les introduce poco a poco no dañe sus sistemas.

NINTENDO pensó en ésto y diseñó un cassette limpiador que se llama Cleaner Kit Nes, el cual ayuda a mantener en buen estado tu pasatiempo preferido.



En la compra de este cassette se incluye otro aditamento para que puedas limpiar los cartuchos; son como "toallitas" largas que limpian muy bien el interior de cada cassette, asi tus juegos durarán más y tendrás mejor calidad en la imagen de cada uno de ellos.

No olvides que a partir del próximo número publicaremos respuestas a las preguntas que nos mandes a esta sección y que se refieran a NINTENDO, C. Itoh o a tu revista CLUB NINTENDO.

CURSO Nintensivo

Este curso Nintensivo no te dará todos los secretos de Super Mario 3, pero te dará suficientes tips y estrategias para poder terminarlo. Tal vez no lo logres a la primera, pero no te desesperes, sigue avanzando hasta que lo logres. Con las 28 alitas que te darán de premio al terminarlo podrás recorrer todos los mundos que te faltaron para investigar trucos y secretos y nos escribas tus descubrimientos.

SUBCASTILLO

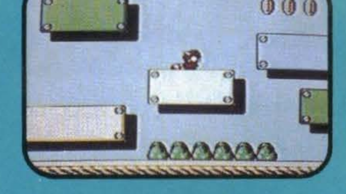
En el subcastillo del mundo 1 vuela con traje de mapache hacia arriba y cuando estés fuera de la pantalla vuela a la derecha. Ahí encontrarás la ***segunda flauta.***



Salva al rey del mundo 1 y te darán una ***alita (P Wing)*** Recorre todo el nivel 2 y obtendrás una ***nube*** (para pasar el subcastillo del 8), luego toca la ***primera flauta*** para llegar al Warp Zone; no entres a ningún tubo. Toca la ***segunda flauta*** para ir al mundo 8.

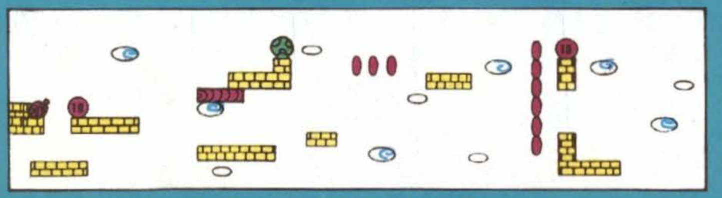
1-3

Antes que nada, al encontrar un bloque blanco agáchate (presionando hacía abajo por 5 segundos) y pasarás por detrás del gráfico; camina rápido a la derecha hasta después de donde termina el mundo y hallarás la ***primera flauta***.



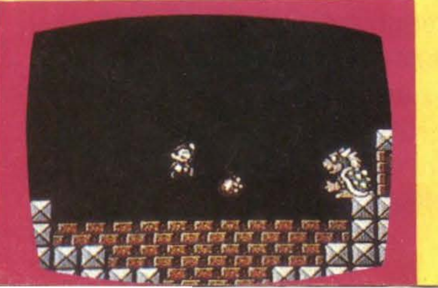
1-4

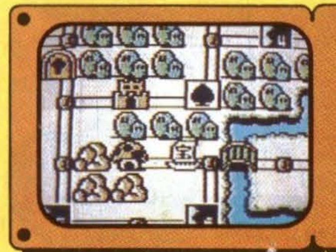
Aquí toma 44 monedas o más y al terminarlo aparecerá un hongo secreto que te dará una ***alita (P Wing).*** Fíjate en el dibujo donde están los 2 bloques "monederos".



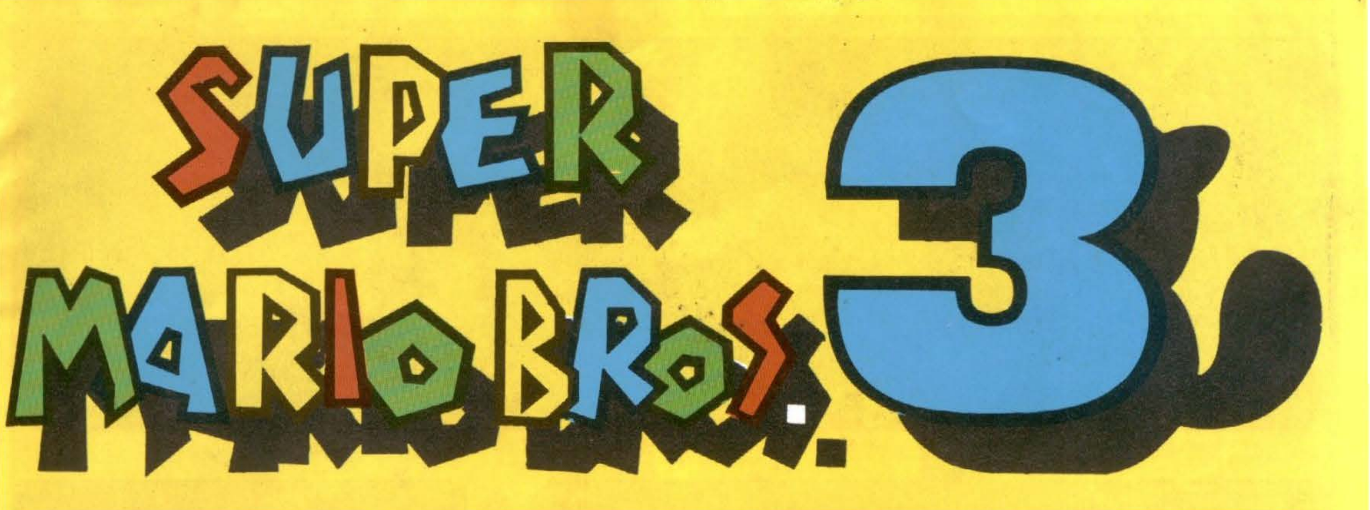
A las flamitas del desierto puedes eliminarlas si las atacas con la cola cuando apoyen la cabeza en el piso. *SPOT*



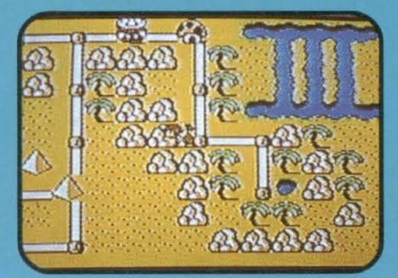




Para que salga el barco blanco necesitas que la cantidad de monedas que tomes sea repetida en sus dos dígitos (11, 22, 33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes (con 77 monedas el score debe terminar en 70) y tienes que terminar tu tiempo en una decena cerrada porque si terminas en 1 ó 7 te aumenta 50 más en el score y éste se modifica. *AXY*



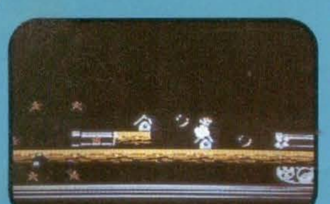
Si te cuesta trabajo sacar la ***alita (P Wing)*** en el 1-4, tienes otro camino:
En el mapa del mundo 2 una de las tortugas te dará un martillo.
Usalo para romper la roca de arriba a la derecha. Ahí encontrarás una casita de Toad que te da un ***traje de rana*** (muy útil para pasar por debajo el primer barco del mundo 8) y también verás un Fire Brother que te dará la ***tercera flauta***.



Ahora toca ***la flauta*** para ir al Warp Zone y métete al tubo del mundo 5.
Después del 5-1 y 5-2 el hongo de Toad te dará un ***traje de Tanooki*** (muy útil en los tanques del mundo 8) y una de las tortugas te dará ***una alita (P Wing)***. Con ésto ya podrás tocar por ***segunda vez la flauta*** para irte al Warp Zone y ahí mismo, sin meterte a ningún tubo, vuelve a tocar ***la tercera flauta*** para irte al mundo 8.



MUNDO 8



El primer tanque pásalo con habilidad tratando de mantenerte en el último tercio de la pantalla. Mata a los Rocky Wrench después de que te avienten la llave. Si estás en línea al ver un cañón, brinca inmediatamente. Si estás debajo de un cañón espera a que dispare y después brincas. Al final tendrás que vencer al Boomerang Brother. Hazlo con calma, sin desesperarte.
En el siguiente barco déjate caer sin miedo al agua en cuanto puedas. Pásate por debajo de los barcos sin dejar de nadar y lo pasarás todo sin problemas.
Pasa rápido las manitas del mapa. Si te atrapan pasa el nivel con habilidad.
Si no puedes pasar el barco volador, usa tu ***primera alita (P Wing)***.

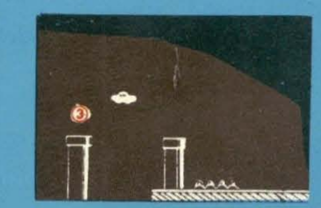




8-1

Entra con traje de mapache y encarrérate de un lado a otro en el poco espacio que tienes. Vuela verticalmente y encontrarás un P Switch; acciónalo, aparecerán muchas monedas debajo de ti. Otra vez vuela pero ahora hacia adelante. Cuando vayas cayendo sigue presionando **A** hasta llegar a un tubo(1), métete y encontrarás un bloque con 3 vidas.





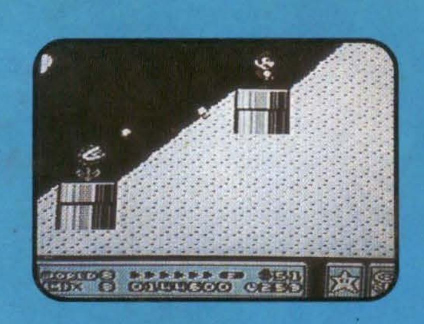
Abajo(2) encarrérate como si fueras a volar y ya que oigas que estás listo da un pequeño salto y métete al tubo de inmediato, así saldrás volando; cuando pierdas vuelo sigue presionando **A** y cae con cuidado sobre el tubo(3), brinca con cuidado al siguiente y terminarás el nivel.

②



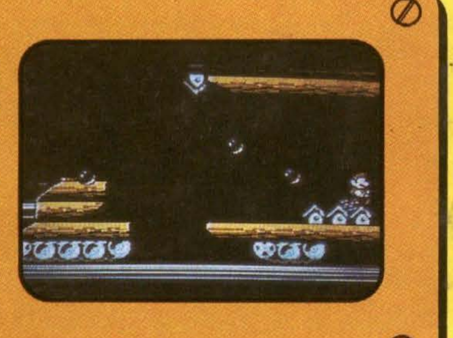
8-2

Déjate caer en la primera arena movediza; abajo a la izquierda encontrarás un hongo o una hoja. Al salir quédate quieto hasta que la flor te dispare dos veces, entonces ve saltando a la derecha. Si tienes traje de mapache encarrérate y vuela, si no, toma vuelo presionando el botón **B** y salta justo en la orilla. Sólo así llegarás al otro lado. Terminado el nivel no te metas al tubo. Sigue por arriba al temible subcastillo. En un próximo número de esta revista te diremos paso por paso cómo resolverlo; mientras podrás pasarlo con ***la nube*** que te dieron en el nivel 2.



ULTIMO TANQUE

Ya sólo te falta este tanque para llegar al castillo final. Al entrar mantente pegado a la derecha de la pantalla. Después de pasar los tres cañones juntos, trata de irte enmedio de la pantalla; mucho cuidado con los Rocky Wrench.

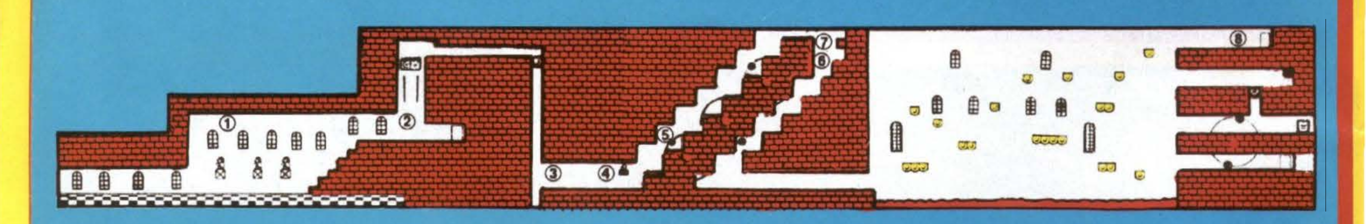


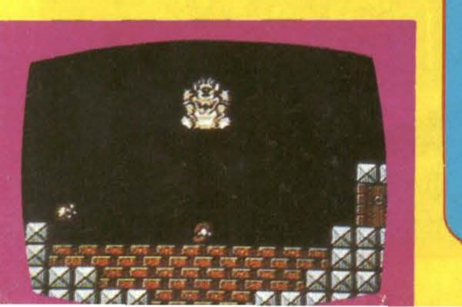
Para deshacerte del molesto sol carga una tortuga y párate de frente a él y cuando se te lance te desharás de los dos. *SPOT*



ULTIMO CASTILLO

Antes de entrar ponte tu ***P Wing***. Vuela lo más alto que puedas desde el principio, pasa por encima de las tres estatuas que disparan(1) y luego sube por el hoyo en el techo(2), camina a la derecha, baja por la dona pero evita caerte saltando al pasillo(3).



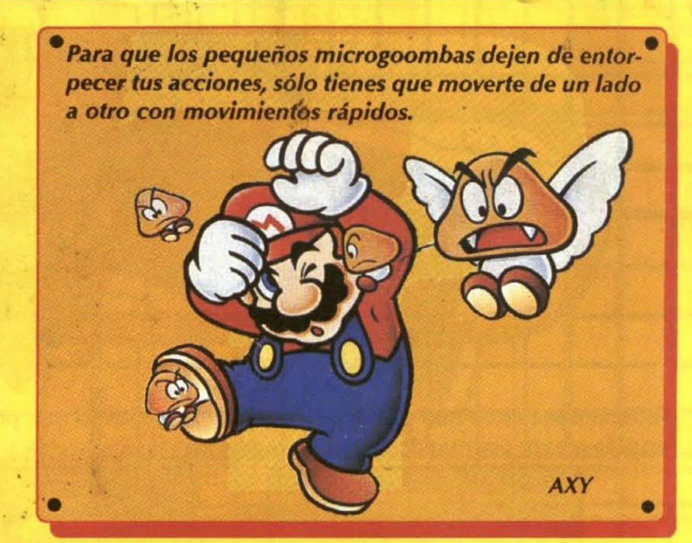


Avanza rápido sin volar hasta los escalones. Cuidado con el fuego(4). Salta rápido hasta el tercer escalón(5) y ahí quédate hasta que pase el otro roto-disc; vuela hasta el final de las escaleras, pégate a la pared derecha, salta y harás aparecer un bloque con una vida. (6)Agáchate y presiona **A** para volar metiéndote en el hueco entre el bloque y el techo y pasar a través de la pared(7).
Sigue volando sin dejar de tocar el techo hasta la puerta(8).



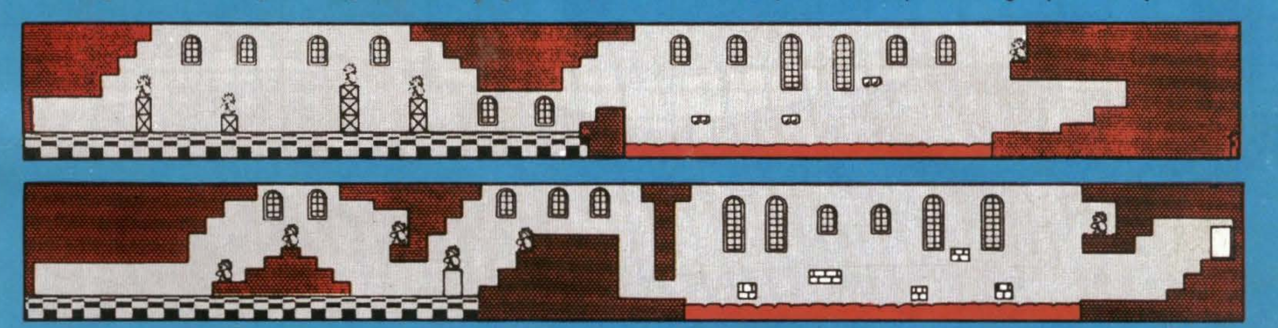
Tú puedes controlar la salida de los hongos si al golpear los bloques lo haces cargado al lado derecho, así éstos saldrán del lado izquierdo y viceversa.

Para que los pequeños microgoombas dejen de entorpecer tus acciones, sólo tienes que moverte de un lado a otro con movimientos rápidos.



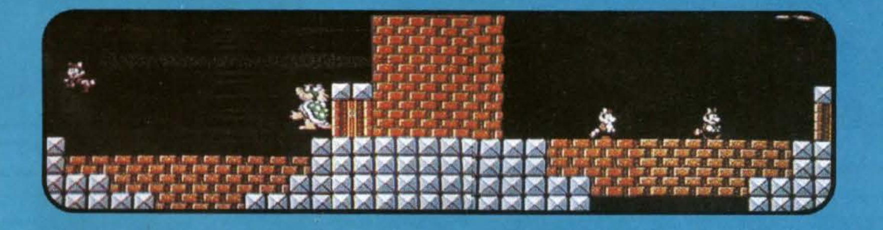
AXY

En el siguiente cuarto avanza volando y pasa las estatuas (sólo la primera dispara).
Al llegar a la lava agáchate y vuela así pegado al techo, cuidando que no te toque el fuego que te disparan.



Métete otra vez a través de la pared por el hueco entre la estatua y el techo. (1)Entrarás a otro cuarto muy parecido, (2)sólo que aquí no vueles agachado pues podrías trabar el juego si tratas de pasar por la pared(3).

Del otro lado de la lava métete a la puerta y en ese cuarto avanza sólo hasta el tercer tabique rojo; si te sigues aparecerá Bowser disparando fuego, pero si te regresas y vuelas por arriba hacia el lado izquierdo encontrarás otro Bowser que no dispara.
Aunque veas furioso a Bowser no le tengas miedo. Si te agachas no te hará daño, él brincará sobre ti pero también hará un hoyo. Después de sus tres brincos en el mismo lugar se caerá en el mismo agujero que él hizo. ¡Cuidado! no te vayas a caer junto con él.





¡Felicidades! Has terminado Super Mario 3. Espera a ver el final ¡no pongas Reset! Al apretar Start tendrás 28 alitas para revisar los mundos que te faltaron.



CURSO Nintensivo

Te recomendamos que antes de iniciar un juego en forma practiques tanto los golpes como las voladoras, pues así tendrás mayor oportunidad de salir vencedor.

GOLPE SENCILLO
presiona B

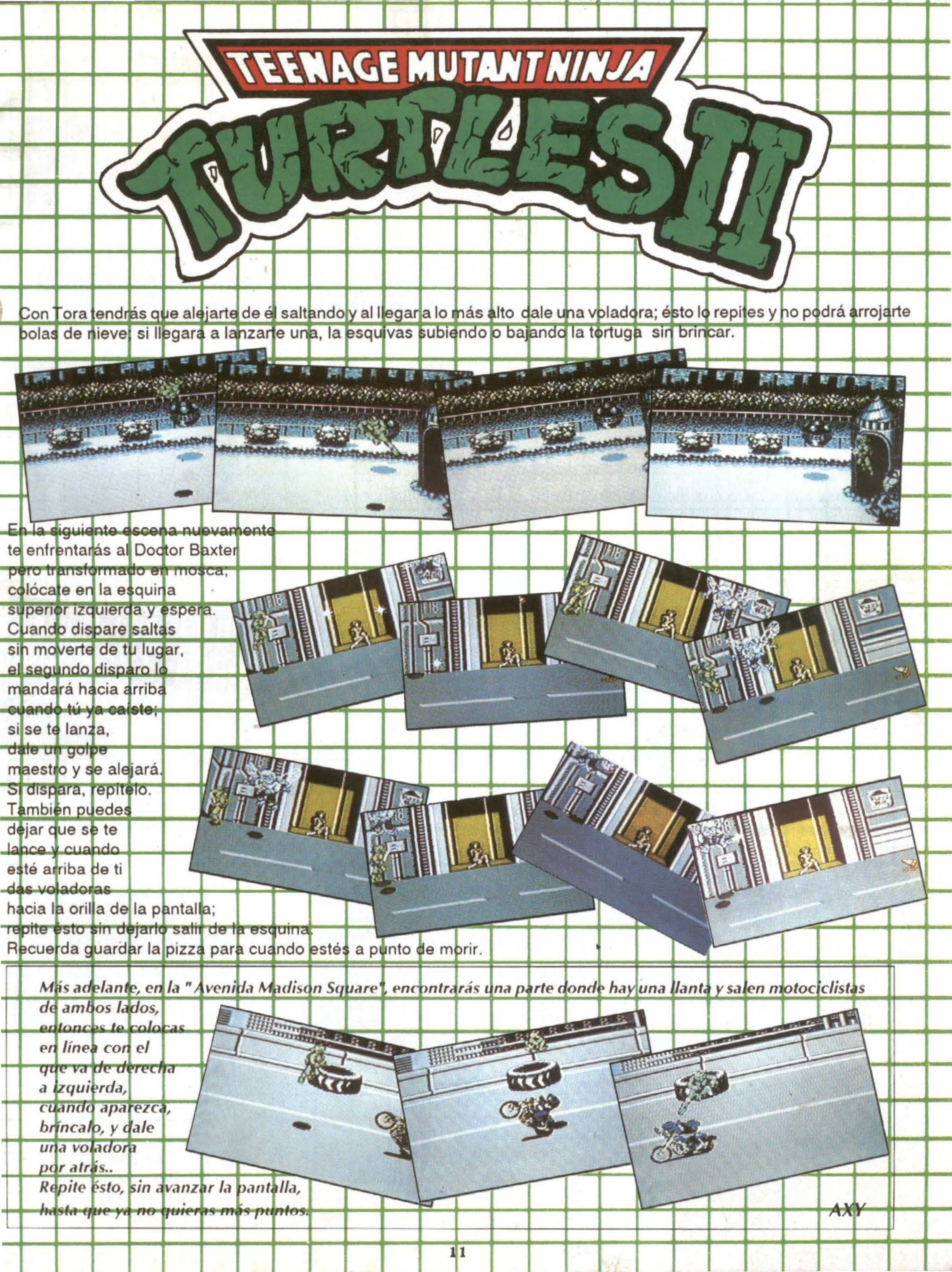
VOLADORA
oprime A y luego B ← B →

GOLPE MAESTRO
presiona A y de inmediato B

El primer jefe es Rocksteady. A él lo puedes vencer fácilmente si brincas alejándote, y cuando estés en lo más alto del salto aprieta la cruz ← o → para patearlo en las piernas. Aléjate con un salto y vuelve a repetirlo.

El siguiente es Bebop. Aléjate de él aproximadamente media pantalla; cuando te dispare saltas sus ondas y le das una voladora y con otra te alejas al lugar donde estabas; si vuelve a apuntarte repites todo. Cuando se ponga para correr lo saltas con una voladora sin tocarlo y esperas. Ahora, si te apunta o corre, tú ya sabes qué hacer.

El que sigue es el Doctor Baxter Stockman. Colócate en la orilla del piso, casi en el agua pegado a la derecha, y volteas a la tortuga hacia la izquierda; no pares de dar golpes maestros hasta vencerlo, es fácil con esta estrategia .



Con Tora tendrás que alejarte de él saltando y al llegar a lo más alto dale una voladora; ésto lo repites y no podrá arrojarte bolas de nieve; si llegara a lanzarte una, la esquivas subiendo o bajando la tortuga sin brincar.

En la siguiente escena nuevamente te enfrentarás al Doctor Baxter pero transformado en mosca; colócate en la esquina superior izquierda y espera. Cuando dispare saltas sin moverte de tu lugar, el segundo disparo lo mandará hacia arriba cuando tú ya caíste; si se te lanza, dale un golpe maestro y se alejará. Si dispara, repítelo. También puedes dejar que se te lance y cuando esté arriba de ti das voladoras hacia la orilla de la pantalla; repite ésto sin dejarlo salir de la esquina. Recuerda guardar la pizza para cuando estés a punto de morir.

Más adelante, en la "Avenida Madison Square", encontrarás una parte donde hay una llanta y salen motociclistas de ambos lados, entonces te colocas en línea con el que va de derecha a izquierda, cuando aparezca, bríncalo, y dale una voladora por atrás.. Repite ésto, sin avanzar la pantalla, hasta que ya no quieras más puntos.

AXY



Al final de esta escena hay tres pares de llantas; después de que te arrojen 3 llantas da una patada voladora a la esquina inferior derecha, moviendo el control así ↘ te atorarás y no te tocarán mientras no te subas.

SPOT.

La siguiente escena la pasarás en patineta; para vencer a los Blackhalnk (helicópteros), usa la técnica que muestra el juego cuando lo prendes y no pones start (demostración).

En la fábrica Rock Quarry, al llegar a una plataforma, colócate en la esquina, da golpes maestros a la izquierda y así no te tocarán por atrás. Esto lo repites en la esquina que hay al terminar la plataforma, después te caerán unas arañas mecánicas que podrás vencer fácilmente si te colocas arriba y en la orilla de la plataforma pegado a la pared, tirando golpes maestros.

Los mosquitos mecánicos pásalos tirando voladoras abajo de la pantalla. Para eliminar al último mosquito tienes que tirar voladoras más arriba de lo que hiciste anteriormente, pues el mosquito nunca llegará hasta abajo.

Con el jefe Stone Warrior (guerrero de piedra) pégate abajo de la pantalla y al centro. Antes de alinearse con la tortuga dale un golpe maestro y salta a la parte superior de la pantalla, lo esperas y repites la jugada; otra jugada sería darle voladoras de un lado a otro, pero apenas le tocarías la cabeza.

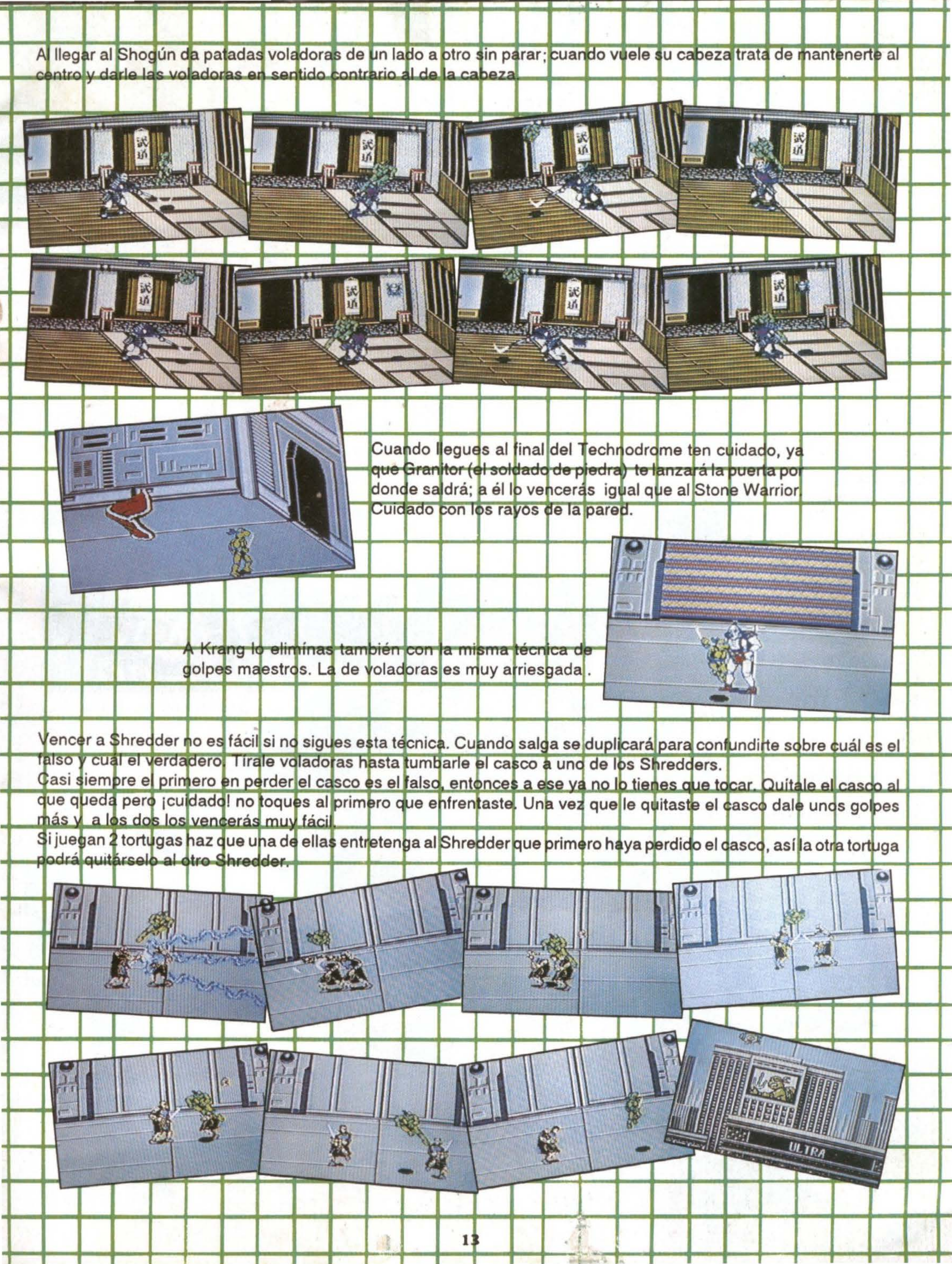
En la casa del Shogún te saldrán unos picos de bambú. La forma más facil de pasarlos es brincando y avanzando en la parte superior de la pantalla.

Después te saldrá un tigre de la pared. Párate frente a él, dale un golpe normal y salta rápido para quitarte de su camino; repite esta técnica sin desesperarte.

Recuerda que el lugar más seguro es la parte baja de la pantalla.

Para seleccionar la escena que quieras y además tener 10 vidas, cuando aparezca el nombre del juego haz lo siguiente: en tu control 1 presiona B A B A ↑ ↓ B A ← → B A

Al llegar al Shogún da patadas voladoras de un lado a otro sin parar; cuando vuele su cabeza trata de mantenerte al centro y darle las voladoras en sentido contrario al de la cabeza.



Cuando llegues al final del Technodrome ten cuidado, ya que Granitor (el soldado de piedra) te lanzará la puerta por donde saldrá; a él lo vencerás igual que al Stone Warrior. Cuidado con los rayos de la pared.

A Krang lo elimínas también con la misma técnica de golpes maestros. La de voladoras es muy arriesgada.

Vencer a Shredder no es fácil si no sigues esta técnica. Cuando salga se duplicará para confundirte sobre cuál es el falso y cuál el verdadero. Tírale voladoras hasta tumbarle el casco a uno de los Shredders.
Casi siempre el primero en perder el casco es el falso, entonces a ese ya no lo tienes que tocar. Quítale el casco al que queda pero ¡cuidado! no toques al primero que enfrentaste. Una vez que le quitaste el casco dale unos golpes más y a los dos los vencerás muy fácil.
Si juegan 2 tortugas haz que una de ellas entretenga al Shredder que primero haya perdido el casco, así la otra tortuga podrá quitárselo al otro Shredder.





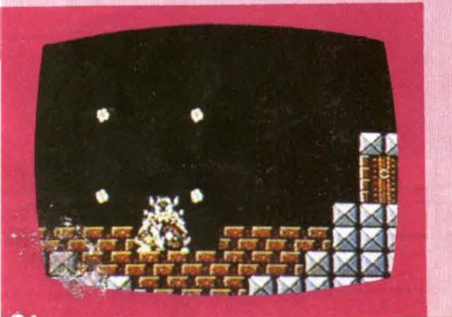
El ha vuelto, y no viene solo.

MEGA MAN 3 es la más nueva secuela de la serie, la cual ha demostrado ser una de las mejores para NINTENDO por sus excelentes gráficas, su muy buena música y su gran acción, cualidades que no podían faltar en un juego de CAPCOM.

Esta vez Mega Man retoma la lucha contra su archienemigo, el Doctor Wily, quien después de engañar al Doctor Light (creador de Mega Man) logra apoderarse de los cristales de poder para lograr su maléfico sueño: la construcción de un robot gigante.

Para impedir que el Doctor Wily lleve a cabo tan diabólico plan, Mega Man debe luchar contra 8 nuevos robots, que son: Magnet Man, Snake Man, Needle Man, Hard Man, Top Man, Gemini Man, Spark Man y Shadow Man.



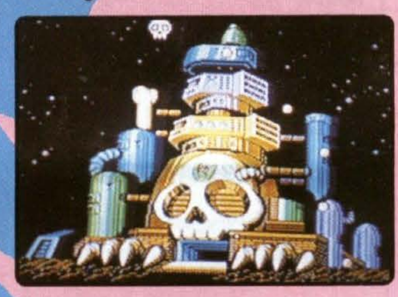


Y no sólo ésto, sino que también debe luchar contra los "fantasmas" de los robots de la parte II que vienen por venganza y contra un misterioso robot que aparece en algunas escenas; eso sin contar los muchos peligros y trampas de la guarida del Dr. Wily.



¿Suena difícil? por eso Mega Man se ha preparado con nuevos trucos, como su nueva barrida que evita muchos peligros y le permite avanzar en caminos estrechos; su gran reserva de hasta 9 tanques de energía, los cuales recuperarán la vitalidad de Mega Man para evitar ser destruido a mitad de una batalla; la insuperable ayuda de su mascota, el perro mecánico "Rush", el cual puede transformarse en 3 diferentes máquinas como: Rush Marino, para más libertad de movimiento y ataque en el agua; Rush Trampolín, para alcanzar grandes alturas sin esfuerzo y Rush Jet, con el que se evitan peligros de profundidad.

Además, Mega Man puede contar con las armas de los enemigos que vaya destruyendo, las cuales pueden causar mayor daño a los diversos enemigos futuros.



Si eres eliminado en alguna escena tienes la posibilidad de continuar en ese momento u otro día ya que tiene password, la cual es una clave que debes apuntar para continuar después tu misión. Algo importante de mencionar es que no son passwords complicados ni difíciles.

Si presionas → en el control 2 podrás saltar tan alto como si brincaras con Rush Trampolín.
Si presionas ↑ y A en el control 2 inmovilizarás a tus principales enemigos.

Por todo esto MEGA MAN 3 es uno de los mejores juegos para nuestro NINTENDO y por eso no debe faltar en tu colección.



¿Qué hay dentro de...?

TETRIS

La importancia de un juego no es solamente la acción, los gráficos y el sonido, también es interesante que tú conozcas un poco del por qué de su existencia, de su objetivo, quién lo diseñó y las cualidades que se necesitan desarrollar en cada uno de ellos para lograr vencer.

En esta sección te platicaremos un poco de cada uno de los cassettes que en esta misma revista te iremos recomendando.

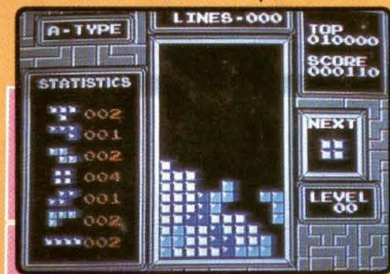
Ahora hablemos de nuestro cartucho de hoy: TETRIS

Este juego, que es un reto a tu imaginación y rapidez mental, fue creado por un brillante y creativo soviético que en un principio quería ser sicólogo. Afortunadamente, para el mundo de los video juegos, se decidió por las matemáticas y la programación en computadoras; si él no lo hubiera elegido así, tal vez todavía no tendríamos un juego de esta naturaleza.



Estamos hablando de Alexey Pajitnov, quien diseñó este extraordinario juego para aquellos a los que les gusta formular estrategias y ejercitar su poder de concentración mental.

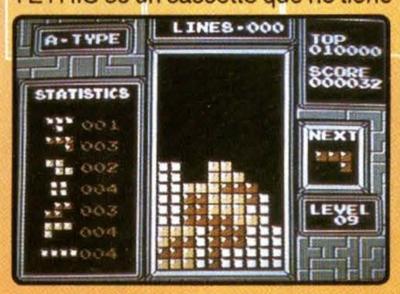
El objetivo de Pajitnov al crear juegos constructivos está dirigido a desarrollar habilidades y a destacar lo interesante de las computadoras.



¡Ah! Por cierto, TETRIS fue diseñado en un principio para computadora, pero debido a los excelentes comentarios que surgieron NINTENDO decidió adaptarlo en cassette hasta alcanzar el éxito en demanda y ventas.

Así, TETRIS llegó a imponer un nuevo estilo de juego, ya que no necesitas de una gran habilidad manual ni gráficos elaborados, además de que prácticamente tú formas el juego.

TETRIS es un cassette que no tiene



final, ¡pero no te espantes!, lo que queremos decir es que no lo tiene porque tu inteligencia va creando nuevas rutas y metas que se establecen en los scores que día con día superas.

En otras palabras, nos referimos a que tú decides si haces más líneas, más puntos o ambas cosas. Al final y de acuerdo a tu puntuación, el juego te dará diferentes premios visuales.

Debajo de estas líneas está el premio visual que te da al seleccionar el juego tipo B en el nivel 9-5.



Como podrás darte cuenta cuando lo juegues, este es el único cassette en donde verás juntos a Donkey Kong, Link, Metroid, Mario, Luigi, Kid Icarus, la Princesa y al Rey Koopa.

Por último, te diremos que Tetris ha inspirado la creación de otros juegos similares como Dr. Mario, Pipe Dream, Hatris y Block Out.

Deja que tu Nes te regale un TETRIS: cuando esté haciendo una demostración, y haga el primer TETRIS (cuatro líneas que desaparecen en una sola jugada), presiona START en el momento que la pantalla flashee y selecciona el nivel en donde quieres jugar. Al inicio la pantalla seguirá flasheando y ya tendrás los puntos que vale un TETRIS en ese nivel.

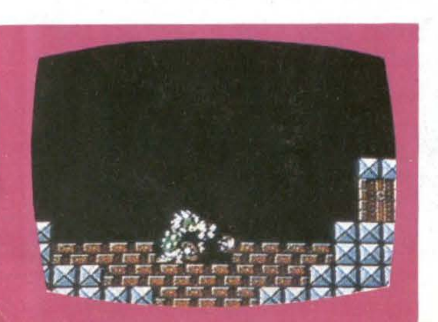


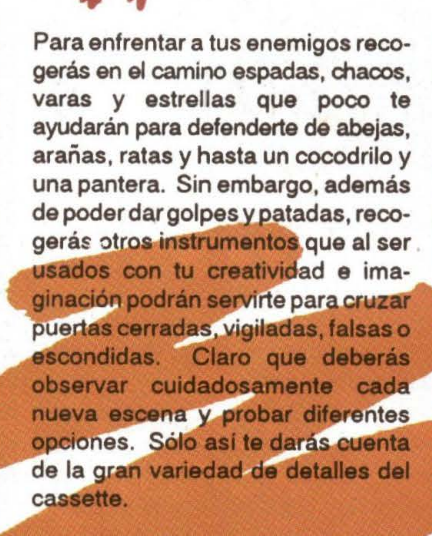


La acción, aventura, investigación, novedosas gráficas y excelente sonido, hacen de The Last Ninja un gran reto para los jugadores de NINTENDO. El juego, que consta de 6 diferentes niveles, se desarrolla en imágenes poco usuales en el Nes, ya que se simulan escenas en tercera dimensión. Otro aspecto que lo hace diferente es que tu personaje sólo podrá moverse en diagonales.

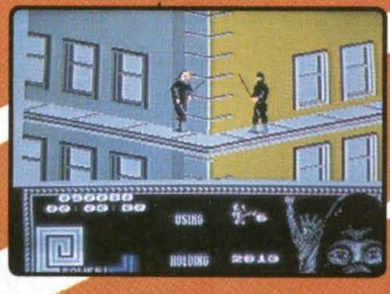


En The Last Ninja tú eres Armakuni, el maestro ninja, y tendrás que salir de Central Park para llegar a un río que deberás cruzar a través de un bote; luego pasarás varias calles sin dejar de fijarte en los semáforos para no ser atropellado. El acceso a las oficinas lo encontrarás en las coladeras. Al llegar a la mansión tendrás que localizar el cuarto de Kunitoki para la batalla final.





Para enfrentar a tus enemigos recogerás en el camino espadas, chacos, varas y estrellas que poco te ayudarán para defenderte de abejas, arañas, ratas y hasta un cocodrilo y una pantera. Sin embargo, además de poder dar golpes y patadas, recogerás otros instrumentos que al ser usados con tu creatividad e imaginación podrán servirte para cruzar puertas cerradas, vigiladas, falsas o escondidas. Claro que deberás observar cuidadosamente cada nueva escena y probar diferentes opciones. Sólo así te darás cuenta de la gran variedad de detalles del cassette.







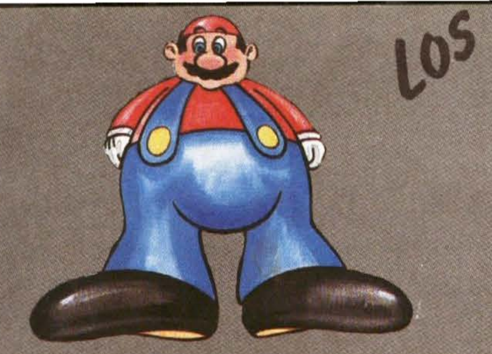
En la pantalla podrás ver el arma que traes en la mano, el tiempo de juego y los puntos acumulados (al rebasar los 999,990 puntos el juego volverá a iniciar desde cero). Si al final logras un gran score podrás colocar tu nombre en la lista de los mejores jugadores, aunque al poner Reset o apagarlo se borrará.

El cassette te da la opción de password(clave) para continuar con las mismas vidas, armas y puntos cuando quieras reanudar el juego, sin necesidad de volver a comenzar.

En la primera escena toma la hamburguesa que te da una vida extra y si pierdes una vida antes de que pases el río, podrás recuperarla cuantas veces sea necesario tomando de nuevo la hamburguesa. Así podrás llegar a la siguiente escena con 6 vidas y mayor oportunidad de triunfar.

AXY

Este juego, sin duda, supera en gráficas y sonido al original Last Ninja para computadora, el cual ganó el premio de "Juego del Año" en 1988.



LOS GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

☆Favoritos☆



1 SUPER MARIO 3

Este cassette es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.



2 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Directamente de "las maquinitas" a tu casa, uno de los juegos con más memoria para el Nes. Para uno o dos jugadores.

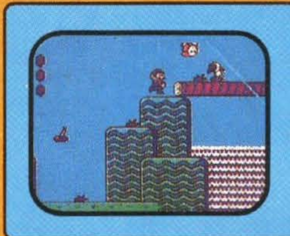


3 BATTLETOADS

Increíble acción para uno o dos jugadores.
Muy divertido por la gran variedad de escenas y enemigos.

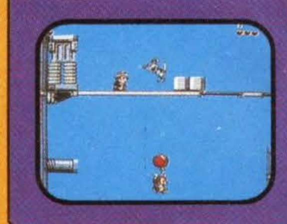
4.-THE SIMPSONS
5.-DOUBLE DRAGON III
6.-LITTLE MERMAID
7.-NINJA GAIDEN III
8.-ADVENTURE ISLAND II
9.-DR. MARIO
10.-CASTLEVANIA III

 Clásicos 



1 SUPER MARIO BROS 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.



2 CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu NINTENDO. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.



3 TETRIS

Piezas que caen y que debes acomodar para formar líneas; un reto a tu lógica y a tu destreza manual, por eso es de los grandes.

4.-PUNCH-OUT
5.-DUCK TALES
6.-SUPER C
7.-GOAL
8.-RAD RACER
9.-T.M.N.T.
10.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT

MUESTRA INTERNACIONAL

Tu revista CLUB NINTENDO, en compañía de sus expertos Axy y Spot, estuvo presente en el Consumer Electronic Show que se celebró el pasado mes de Junio en la ciudad de Chicago en Estados Unidos.

En esta exposición, que es la más importante de los video juegos a nivel mundial, NINTENDO y todos sus licenciatarios presentaron al público sus nuevos cartuchos, equipos y accesorios.

Para poder platicarte de todo lo que allí había, Spot y Axy fueron de un lado a otro probando cada uno de los nuevos juegos que se presentaron y que pronto estarán en el mercado para agregarse a tu colección.

SPOT y Barbie envían saludos a los lectores de CLUB NINTENDO

Durante el transcurso del evento nuestra cámara captó a Axy intercambiando secretos y estrategias con Joel P. Pambid, uno de los expertos de **Capcom**, empresa que pronto lanzará padrísimos juegos como G.I. JOE y Tale Spin para tu Nes, asi como Who Framed Roger Rabbit, para tu Game Boy.

También nos enteramos que **Hi-Tech Expressions** pondrá a la venta Tom and Jerry y lo que en realidad es el primer juego de NINTENDO para niñas, y quién mejor que Barbie para actuarlo. ¡Claro! Spot no perdió la oportunidad y de inmediato fue a retratarse con la famosísima "güera".

AXY en el stand de Tradewest

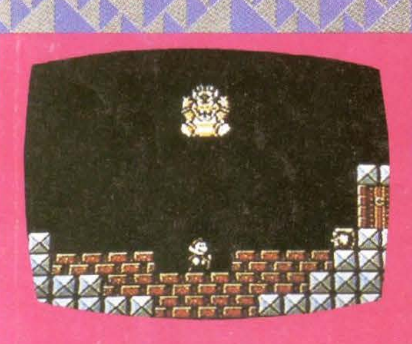
Otros cassettes que pronto podrás tener en tus manos son Super off Road y Battletoads para Game Boy; ambos de **Tradewest**. El segundo de estos cartuchos te presenta un reto nada fácil de superar pero muy interesante y con la ventaja de tener varios niveles.



Final Fight de Capcom y Ultraman de Bandai, ambos para el nuevo Super Nes



A los fanáticos de Tetris les diremos que no tarda en aparecer el cassette Hatris de **Bullet-Proof**, en el que deberás ir acomodando 5 diferentes sombreros sobre las cabezas de los personajes que verás en pantalla.



DE JUEGOS ELECTRONICOS

Por su parte, **Hudson Soft** está preparando Adventure Island para Game Boy y la empresa **Jaleco** los cassettes de Fortified Zone para Game Boy y Bases Loaded III para Nes. **Konami** tampoco se quedará atrás, ya que próximamente podrás disfrutar de sus cassettes Contra Force, Nightshade, Tiny Toon Adventures y el esperado Teenage Mutant Ninja Turttles III. Pero eso no es todo, **Ocean** prepara The Addams Family para Game Boy; **Sunsoft** lanzará Batman: Return of the Jocker y Dino-Hockey para Nes. Además, **Tecmo** tendrá listos en poco tiempo Tecmo World Cup para Nes y Ninja Gaiden para Game Boy. A su vez, **Bandai** tendrá para ti Dick Tracy para Game Boy; **Acclaim** está por terminar The Simpsons y Terminator II para Game Boy, así como Simpsons II y Terminator II para Nes. **Data East** presentará Bo Jackson Baseball para Nes y Burger Time de Luxe para Game Boy; **Meldac** está por terminar Zombie Nation para Nes y la empresa **Irem** te ofrecerá Kung Fu II y Hammerin´Harry para Nes.



Intercambio de estrategias entre el experto de Capcom Joel P. Pambid y AXY





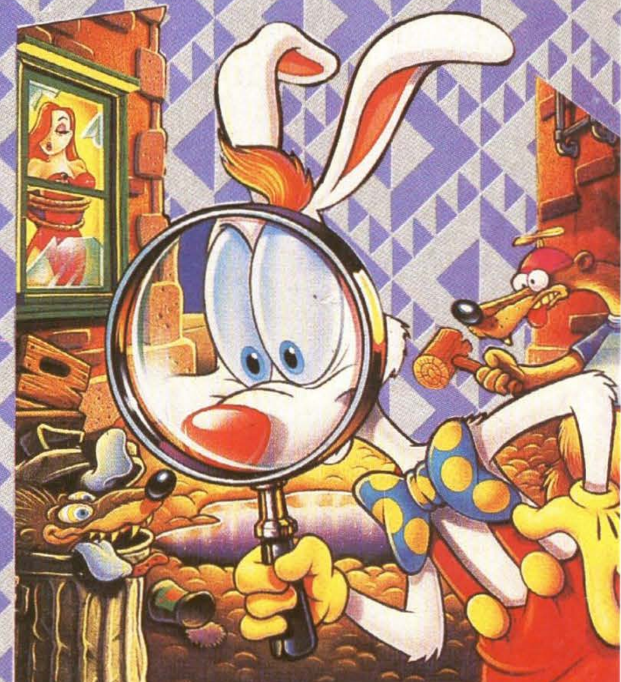


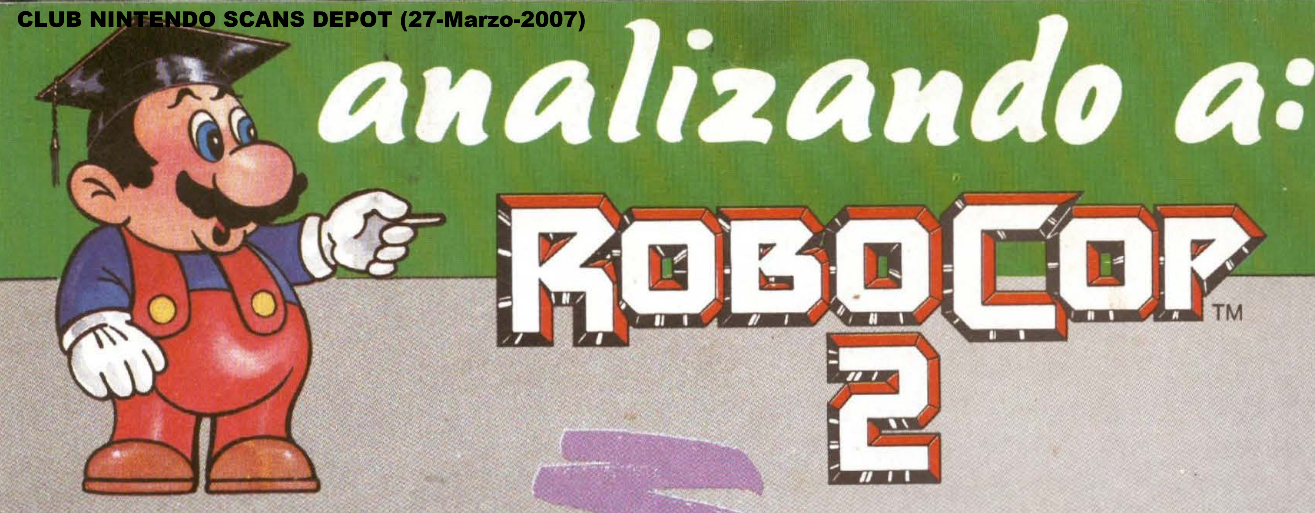


UB

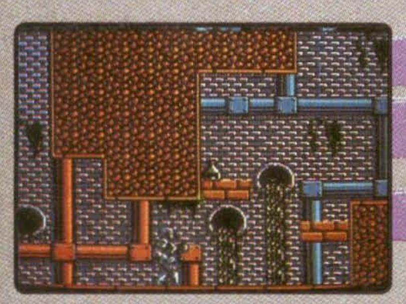
También conocimos el nuevo SUPER NINTENDO, que es un equipo de 16 bits cuyos cassettes están preparando los fabricantes. En números posteriores de CLUB NINTENDO te platicaremos más sobre este nuevo sistema.

Por cierto, nos dijeron que por razones técnicas se hicieron dos versiones de este equipo: una para América y otra para Japón. Esto significa que no habrá adaptadores y que ningún cassette del SUPER NINTENDO americano podrá utilizarse en el SUPER NINTENDO japonés, ni viceversa, así que mucho cuidado con los cassettes y equipos "piratas". C. Itoh estará pendiente para traerte a México los mejores juegos que vayan saliendo y tú deberás estar listo para adquirirlos y disfrutarlos.



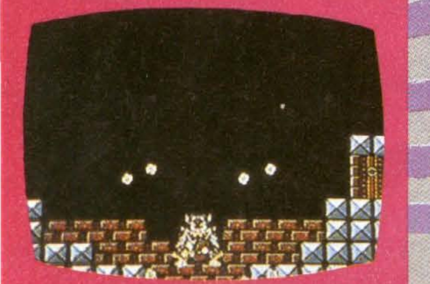


La antigua ciudad de Detroit está nuevamente en peligro, pues un traficante se ha apoderado de ella y envenena a los ciudadanos con su mortal droga "Nuke".

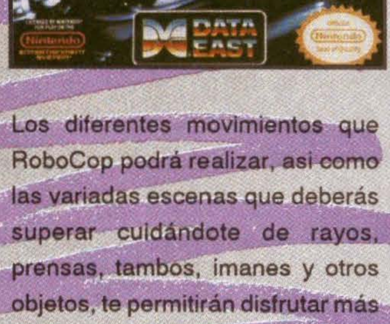


Sólo un superpolicía podrá detener a esta amenaza pública: RoboCop. Nuestro héroe deberá arrestar a todos los traficantes y destruir todo el "Nuke" que encuentre.





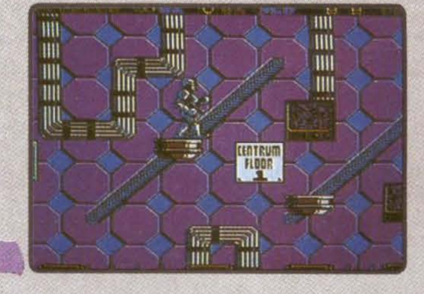
Durante el juego RoboCop podrá hacer puntos, afinar su puntería o introducirse a las coladeras de la ciudad para perseguir traficantes. Este cassette tiene 12 niveles con diversas y emocionantes aventuras.



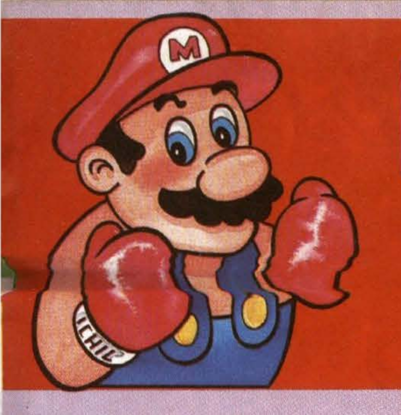
Los diferentes movimientos que RoboCop podrá realizar, así como las variadas escenas que deberás superar cuidándote de rayos, prensas, tambos, imanes y otros objetos, te permitirán disfrutar más del juego.

Además, la dificultad crecerá cuando necesites pasar entre resortes que te impulsarán para alcanzar mayores distancias y avanzar por rieles o pisos que cambian la dirección de tu control momentaneamente.

Unete a la OCP (policía secreta) y ayuda a RoboCop a salvar nuevamente la ciudad de Detroit. Data East, a través de Nintendo, te ofrece este excelente cartucho basado en la película del mismo nombre: RoboCop 2.



Para entrar a la escena secreta donde tendrás que armar la cara del sospechoso con un límite de tiempo; al llegar a Cain retrocede y presiona el control hacia abajo.



Los retos de Mario

¡Qué bien! ahora nos tocó hacer las preguntas.

Tu oportunidad de preguntar sobre los juegos del Nes o Game Boy es parte de Mariados y Mariaditos, pero en esta sección de LOS RETOS DE MARIO lo haremos nosotros.

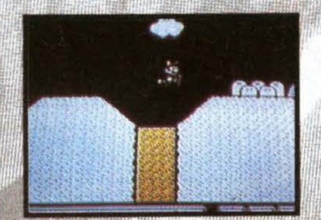
Asimismo, al publicar las respuestas correctas pondremos el nombre de quienes las hayan enviado para que todos sepan que eres un gran jugador, así que apresúrate a contestarlas y no dejes de leer esta sección.

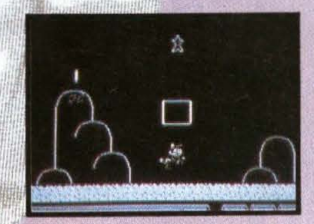
001 MARIO 3

¿Sábes cómo pasar alguna escena de Super Mario Bros. 3 en menos de 10 segundos?

Esta primera pregunta te la contestaremos, contesta tú las otras 2

Antes de entrar a la escena 8-2 ponte unas alitas de poder. Luego, presiona ***B***, corre y cuando apenas toques la cascada de arena, presiona el botón ***A*** varias veces y con esto Mario correrá en el aire para llegar más rápido al final de la escena.

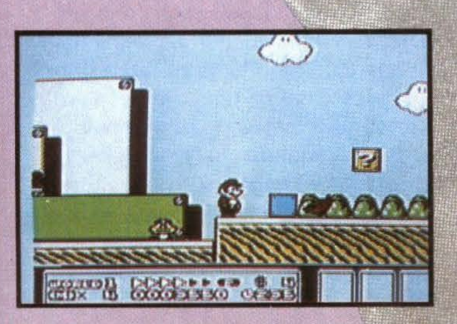




002 T.M.N.T. I

¿Cuál es el mayor número de boomerangs que se pueden obtener en T.M.N.T.?





003 MARIO 3

¿Cómo logras que el bloque de la foto cambie a color azul?

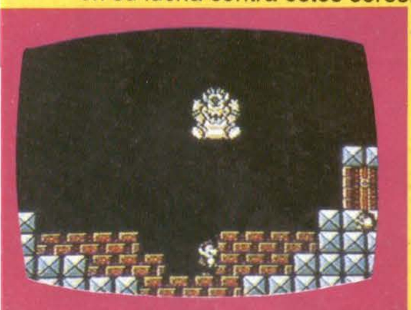


BART vs THE SPACE MUTANT

La pacífica villa de Springfield ha sido elegida por un grupo de mutantes espaciales para ser su centro de operaciones, en su plan para la conquista del mundo. Estos seres necesitan de ciertos materiales para construir su arma secreta de muy alto poder destructivo, y para conseguirlos toman la forma de habitantes normales; pero ellos no contaban con Bart Simpson, quien con sus lentes de Rayos X descubrió su plan y está decidido a frustrarlo a toda costa.



Pero ¿quiénes son los Simpsons? Los Simpsons son la caricatura # 1 en Estados Unidos y Bart es el consentido del teleauditorio. Esta familia está formada por: Lisa, que es la más inteligente hermana de Bart; Maggie, la más pequeña de la familia; Marge, la tierna mamá de Bart y Homer, el "jefe" de la familia. Todos ellos ayudarán a nuestro héroe en su lucha contra estos seres.



El juego está dividido en 5 escenas en las cuales Bart tendrá que cambiar, desaparecer, pintar y destruir los materiales que los mutantes necesitan para construir su máquina. Bart, con sus lentes de rayos X, debe identificar a los mutantes de los seres normales y ponerlos fuera de combate cayéndoles encima. Cada mutante eliminado da una letra que forma el nombre de un miembro de la familia de Bart el cual lo ayudará a vencer al enemigo al final de ese nivel.

El primer nivel es en las calles de



Springfield y Bart debe desaparecer todo objeto morado, tú debes usar tu inteligencia para ayudar a Bart en esta tarea; al final podrán contar con la ayuda de Maggie.

La segunda escena es en el centro comercial de Springfield y Bart debe recoger todos los sombreros de la gente que vea; su mamá es su soporte aquí.

El siguiente nivel es en la feria y Bart debe ponchar o recoger todos los globos. ¡Claro! En un parque de diversiones hay además muchos juegos para divertirse y ganar monedas.

La cuarta escena es el Museo de Historia Natural y los letreros de salida son el blanco principal de los mutantes, por eso Bart debe recogerlos... y su papá le ayudará.



Si disparas un cohete a la letra E saldrá una cara de payaso; si la tomas, además de darte la vida te dará "sound test", el cual contiene todos los sonidos usados en el juego y lo puedes seleccionar en tus armas. ***SPOT***



En la última escena te recomendamos hacerte un mapa para bajar y subir por los elevadores de la planta de energía nuclear. Aquí toda la familia ayuda a Bart.

Los Simpsons es un juego interesante. Requiere de habilidad y coordinación manual para esquivar a los latosos extraterrestres; necesita de tu buena memoria para recordar dónde están las armas, monedas o cosas importantes de cada nivel y también requiere tu inteligencia, creatividad e imaginación para saber qué tienes que hacer en cada nivel. Seguramente te divertirás por horas y horas ayudando a Bart Simpson a salvar la Tierra.

THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS

AL FIN
PARA TU
NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

MATT GROENING

¡Hola, amigos humanos!
Aquí Bartholomew J. Simpson
con un gran secreto:
¡Los mutantes espaciales están invadiendo Springfield!

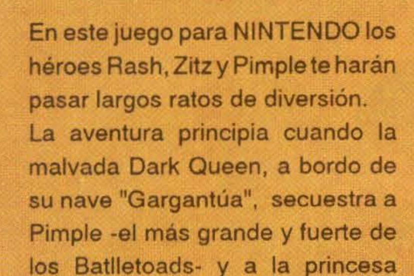
Tu servidor es el único que puede verlos, así es que de mí depende detenerlos. Tengo que pintar con spray las cosas, ponerme abusado en mi patineta y portarme insoportable. Qué bueno que tengo a los demás Simpsons para ayudarme. Así es que si tú eres una persona decente, un buen terrícola, ¡salva la Tierra! *¡Compra este juego!*

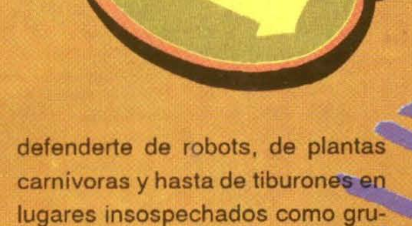












En este juego para NINTENDO los héroes Rash, Zitz y Pimple te harán pasar largos ratos de diversión.

La aventura principia cuando la malvada Dark Queen, a bordo de su nave "Gargantúa", secuestra a Pimple -el más grande y fuerte de los Batlletoads- y a la princesa Angélica.

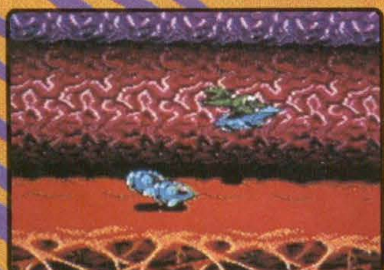


Al saber esto, los otros Battletoads se dirigen al planeta Ragnarok para tratar de rescatar a sus amigos, aunque para sobrevivir en ese extraño planeta contarán con la valiosa información que les proporcionará el profesor T. Bird.

Este juego tiene una increíble variedad de acciones, de enemigos y de escenas, pues podrás defenderte de robots, de plantas carnívoras y hasta de tiburones en lugares insospechados como grutas, pozos profundos y otros lugares que te encantarán.



También te verás envuelto en peligrosas carreras de velocidad, en donde tu habilidad será factor determinante para salvar toda clase de obstáculos.



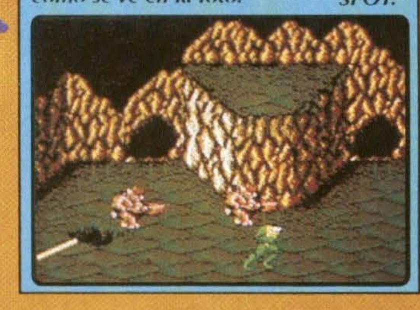
Te divertirás mucho cuando veas los efectos especiales que aparecerán en la pantalla cuando los Battletoads ataquen a cualquier enemigo con sus espectaculares golpes como: "Besa mi Puño", "Nudillo Nuclear", "Gran Bota Mala" y "Bola Destructiva", entre otros.

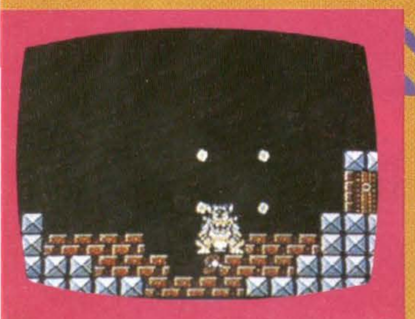
Estamos seguros que Battletoads te emocionará y verás en este cartucho un gran reto para demostrar tus habilidades en el manejo de los controles, pues sólo así podrás sobrevivir a los ataques de la malvada Dark Queen.

Las acciones se desarrollarán a lo largo de 12 novedosas y padrísimas escenas que seguramente podrás superar con audacia y persistencia. Adquiere este cassette y disfrútalo, te lo súper recomendamos.

Para comenzar el juego con 5 vidas presiona A, B, ↓ y Start a la vez y para continuar con 5 vidas repites lo mismo.

Para encontrar el primer Warp Zone deberás vencer a los dos primeros enemigos con "Cabeza de Ram", primero al de la izquierda, luego al de la derecha, sube al montículo y toma una estrella que aparece ahí, lo debes hacer muy rápido, porque si no la estrella desaparece y el juego continúa como se ve en la foto. *SPOT.*





COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE

BATTLETOADS™

TRADEWEST

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Official Nintendo Seal of Quality

CUATE, SI ESTÁS LISTO PARA UN JUEGO QUE ROMPA TOADTALMENTE CON LO ESTABLECIDO, AQUÍ ESTÁ BATTLETOADS. 12 NIVELES SALTARINES DE FIERAS LUCHAS Y SENSACIONALES CARRERAS PARA UNO O DOS JUGADORES

TRADEWEST







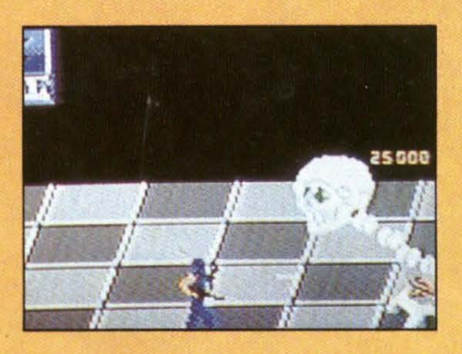
Si te sientes "Mariado" porque no puedes resolver un juego, esta sección responderá tus preguntas sobre cualquier cassette.

NARC

¿COMO PASO LA CABEZA DE MR. BIG?

Para lograrlo tienes que dispararle misiles a Mr. Big entre el sombrero y los lentes. Después de que le quites los lentes deberás darle con misiles en donde puedas y se convertirá en cráneo.

Luego, si se te acerca mucho, le lanzas un misil para que se aleje un poco y entonces te colocas en la parte de abajo de la pantalla y comienzas a subir poco a poco sin dejar de disparar, tratando de atinarle al hueso que está debajo del cráneo y que parece una vértebra; así lo eliminarás.

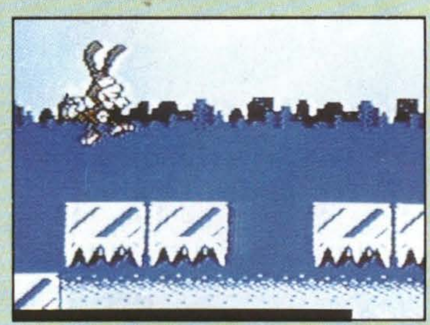


YO NOID!

¿COMO PUEDO LOGRAR MAS "CONTINUES"?

Cuando llegues al concurso de comedores de pizza y dejes a tu contrincante en cero puntos, lograrás obtener 10,000 bonos y un "continue" más.

También te damos, en la fotografía que acompaña este texto, la posición de una de las varias escenas que tienen secreto y si logras obtenerlo conseguirás otro "continue".



NINJA GAIDEN

¿COMO PASO A LOS PRIMEROS JEFES?

Al iniciar el juego no olvides que si llevas el arma que gira, con un sólo ataque podrás derrotar al primer Jefe. Para acabar con el segundo Jefe deberás atacarlo con la misma arma, pero en dos ocasiones.





CAPCOM® USA

Disney's THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM® USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en



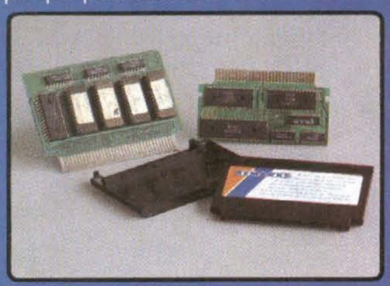
el control de los PROFESIONALES

por: *AXY* & *SPOT*

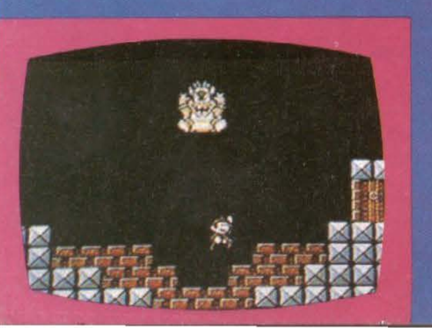
¡Hola! Nos sentimos muy contentos de presentarte esta sección en la que deseamos que nuestras experiencias, estrategias y recomendaciones te orienten para disfrutar aún más de tu NINTENDO.

Lo primero que te recomendaremos tiene que ver con el uso de los cassettes originales de C. Itoh para el Nes.

Muchas personas nos han preguntado que si son buenos los cassettes pequeños con "adaptador" y algunos otros conocidos como "cassettes piratas", pero la verdad es que no los podemos recomendar porque podrían dañar tu NINTENDO.



Sin embargo, sería mentira decir que los cassettes japoneses son malos, lo que sucede es que están hechos para el NINTENDO japonés y no para el que C.Itoh vende en México, además de que la mayoría de las veces lo que te venden son copias piratas, sin ningún control de calidad. A pesar de esto, existen personas que tratan o tratarán de convencerte de que uses un "adaptador" para poder utilizar cartuchos pequeños, lo que puede ocasionarte serios problemas.



Al tratar de introducir el "adaptador" en tu Nes la entrada se afloja, ya que necesitas forzarlo para que entre y esto ocasiona que luego no puedas ni siquiera poner tus juegos originales por el daño causado por el "adaptador".

Como ejemplo te contaremos que un amigo nuestro compró un cassette japonés, un "adaptador" y ¿cuál fue el resultado?, el cassette no contenía el juego que decía la etiqueta y su NINTENDO se descompuso después de haberlo jugado unas cuantas veces.



Obviamente, al no tener factura ni garantía por no contar con el sello de C. Itoh, perdió lo que había gastado, más la reparación de su NINTENDO, porque al regresar a reclamar a la tienda donde los adquirió le dijeron que no era cierto que los hubiera comprado allí.

Otro caso del que nos enteramos tuvo que ver con la calidad de la imagen: un amiguito aficionado al NINTENDO compró un "cassette pirata" y cuando ya llevaba más de la mitad del juego resuelto, la imagen se comenzó a distorsionar hasta que desapareció completamente de la pantalla. Reinició el juego y al llegar al lugar del problema le ocurrió lo mismo...¡El cassette estaba defectuoso!

Nosotros no queremos que te suceda algo así y por eso insistiremos en aconsejarte y orientarte para que no pases un mal rato. No te dejes impresionar o convencer cuando te ofrezcan algo más barato, porque lo único que ganarás son molestias y problemas.

Dile a tu papá los riesgos que corre tu NINTENDO si no usa los cartuchos originales que solamente C. Itoh te garantiza.



Recuerda que la calidad de sus piezas, accesorios e imágenes le darán mayor duración a tu máxima diversión y entretenimiento.

Por otra parte, te hacemos una cordial invitación para que nos envíes fotografías de la imagen de tu televisor en donde se vean claramente los scores o el final del juego que hayas jugado, porque en próximos números comenzaremos a publicar los récords más altos de los jugadores de NINTENDO en México. Respecto a las fotografías, podemos aconsejarte tomarlas en una habitación a oscuras con una cámara de 35 milímetros y un tripié que la mantenga inmóvil. La velocidad más apropiada es de 1/8 de segundo.



¡Envíalas y forma parte del selecto grupo de Campeones de NINTENDO!



La bola de cristal

En esta sección podrás ver el futuro de Nintendo, ya que aquí hablaremos de los juegos que pronto saldrán al mercado; te diremos de qué se tratan y qué tan buenos son. También veremos el futuro en accesorios, los cuales te ayudarán a disfrutar aún más de los espectaculares juegos de Nintendo. Deberás estar pendiente de esta sección, exclusiva para Nes, en la que te informaremos sobre lo más nuevo y moderno de tu entretenimiento favorito.

NUEVO SPORT SET

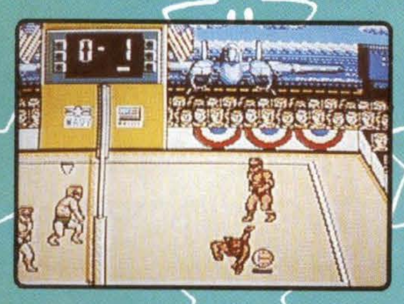
Si tú eres de los jugadores de Nintendo que les gusta competir contra amigos o familiares, además de enfrentar a tu Nes ¡felicidades! porque está llegando a México el nuevo Sport Set que incluye: Control Deck, Nes Satélite con 6 baterías, 4 controles y los fabulosos juegos Super Spike V' Ball y Nintendo World Cup, en un doble cartucho que está sensacional.



Te preguntarás qué es el Nes Satélite. Pues bien, es un control remoto para el NINTENDO original que consta de un receptor -el cual se conecta al Control Deck- y cuenta con un emisor al que se le adaptan hasta 4 controles para igual número de jugadores al mismo tiempo. Además tiene la opción Turbo en los botones A y B de los 4 controles.

En cuanto al contenido del cassette ¡está padrísimo! y es muy completo, porque puedes jugar tú solo contra el Nes, contra otro jugador, con una pareja contra el Nes, tú y tu pareja contra otro jugador o ambos contra dos jugadores.

En Super Spike V' Ball, el mejor juego de Volley Ball, la competencia se desarrolla a nivel nacional y hasta mundial, pudiendo escoger jugadores con diferentes cualidades.



Nintendo World Cup es el otro juego que trae el cartucho y es el más divertido de este tipo en futbol, ya que cuenta con jugadas clásicas como chilenas, remates de cabeza, barridas y diferentes formas de disparar a la portería. Aquí también escoges la alineación y la estrategia del juego con equipos a nivel de Copa del Mundo, incluyendo a México. Este juego cuenta con password para continuar con el encuentro cuando tú lo desees.



AXY y SPOT ya ganaron el Campeonato Mundial de Futbol y te dan el password para que juegues la final:
1 2 8 0 6



También te damos los nombres de otros cassettes para 4 jugadores, igualmente emocionantes y divertidos: Super off Road, Kings of the Beach, Nes Play Action Football, Championship Bowling, Spot: The Video Game, Swords and Serpents y Gauntlet II.

SUPER OFF ROAD





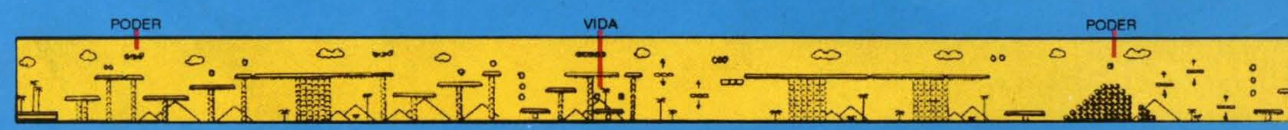
CURSO Nintensivo GAME BOY

¡Oh no! La pacífica tierra de Sarasa ha sido invadida por una horda de criaturas comandadas por el monstruo espacial Tatanga, quien ha tomado prisionera a la princesa Daisy para casarse con ella, además de haber hipnotizado a los habitantes de todos los reinos.

Cuando Mario se enteró de estos sucesos emprendió el viaje hacia el Reino Chai para tratar de rescatar a la princesa y restaurar el orden en tierra Sarasa.

Si quieres salir triunfante de esta nueva aventura es importante que conozcas los movimientos que puede realizar Mario. Si has jugado Super Mario Bros no tendrás problemas, pero si no lo has hecho estos son los movimientos más sobresalientes: Botón B.- Para disparar cuando Mario toma la flor; si lo dejas presionado Mario avanzará más rápido. Botón A.- Para brincar. Entre más tiempo lo dejes apretado, más alto brincará; sin embargo, todavía podrás brincar más alto si cuando estás grande (Super Mario) brincas agachado ¿Estás listo para viajar por la tierra de Super Mario? ¡Pues vamos!

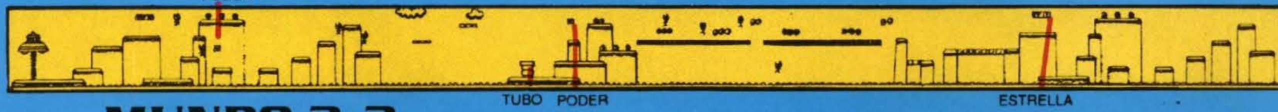




MUNDO 1-3

ELEVADOR
TUBO

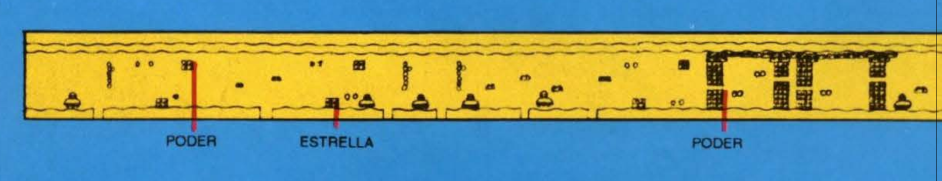
Prepárate, tu primera gran batalla se acerca. Tu enemigo en este nivel será el Rey Totonesu, a quién podrás vencer con 5 superbolas. Sin embargo, si no tienes este poder tendrás que pasar rápidamente por debajo de él, cuando brinque. También lo podrás pasar al saltarlo cuando esté caído. Una vez que lo hayas pasado, toca el switch y el Rey Totonesu desaparecerá.



MUNDO 2-2

Al robot Mekabo písalo antes de que te aviente su cabeza. Más adelante, pasando el segundo tubo, existe un pasaje invisible debajo de los 4 cuadritos y sólo Mario estando chico podrá pasar por ahí. Ahora, para tomar más fácilmente la plataforma movible y llegar al Bonus Stage, brinca más alto con el botón B sobre el cuadro donde sale la última moneda.





SUPER MARIO LAND

Cuando tomes las letras de Mario (hechas con monedas) toma la vida en los cuadros que están abajo y déjate ganar por el primer pulpo que veas. Repite ésto cuantas veces sea necesario para hacer vidas.

SPOT.

MUNDO 1-1

Este mundo es el ideal para practicar tus movimientos. No olvides tomar la vida después del cuarto tubo y la puerta alta que está al final, para el Bonus Stage.



MUNDO 1-2

Cuando brinques sobre las tortugas deberás quitarte rápidamente pues explotan. Recuerda tomar la vida del bloque invisible.

MUNDO 2-1

En este mundo tendrás que brincar constantemente. Cuando veas las primeras plataformas dobles brinca antes de que se junten. A los Honen (esqueletos de pez) y los Yurarin Boo (hipocampos) sólo podrás derrotarlos cuando brinques sobre ellos. Si llegas como Super Mario no olvides tomar la vida del último bloque.

MUNDO 2-3

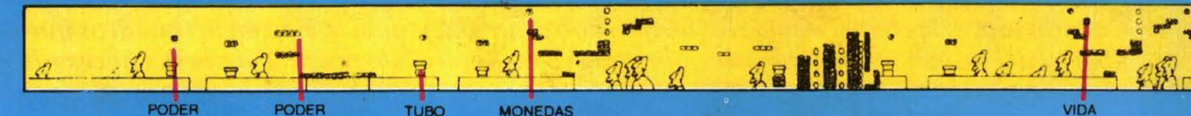
Que no te preocupe el rápido avance de la pantalla; si recoges el hongo de los primeros cuadros superio-res y la estrella en los siguientes que están abajo, pasarás la escena sin problemas.Para ganarle al Jefe trata de mantenerte en el lado izquierdo de la pantalla; después, subiendo y bajando esquiva el Tamao y las balas del Dragonzamasu, sin dejar de disparar.

GAME BOY

CURSO Nintensivo

GAME BOY

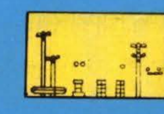
MUNDO 3-1

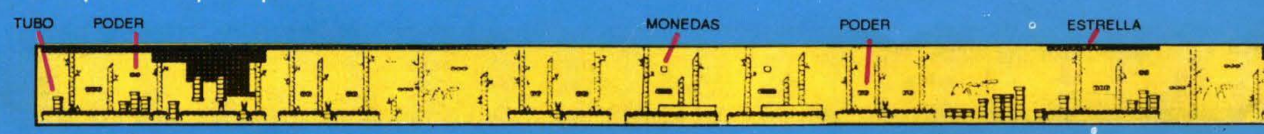


Trata de brincar sin apretar el botón B, para así dominar mejor a Mario. Será más fácil subirte en las rocas que te llevan si pones un pie en la orilla de las mismas, pues Mario subirá solito. Sin embargo, solamente en una piedra podrás tomar el elevador para el Bonus Stage.



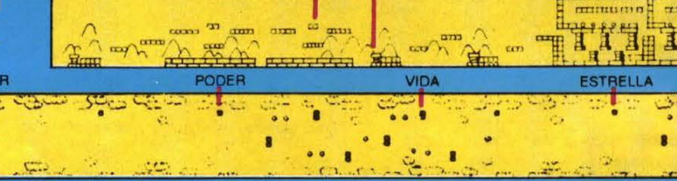
Aquí deberás brincar sin apretar el botón B, antes de que se junten las plataformas. El Jefe de esta escena te lanzará grandes rocas; si llegas con poder de flor lo vencerás fácilmente, pero si llegas como Mario o Super Mario tendrás que brincar sobre sus piedras y en la última dar un brinco presionando el botón B para pasar sobre él. Otra forma de pasar es dejando que te pegue y mientras estás invisible te pasas rápido para terminar.



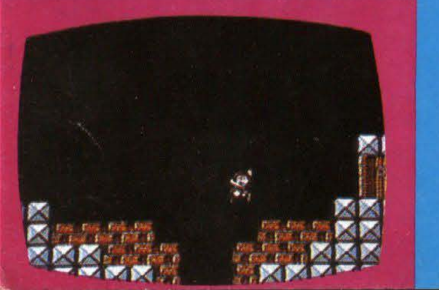


MUNDO 4-2

A las plantas Pom Pom las puedes pisar después de que disparen y a las serpientes que disparan las derrotarás brincando sobre ellas después de su primer ataque. Cuando aparezcan las plataformas móviles usa la técnica de brincar sin B, pero ten cuidado con los Orbs que se mueven en círculo y bríncalos cuando hayan pasado.

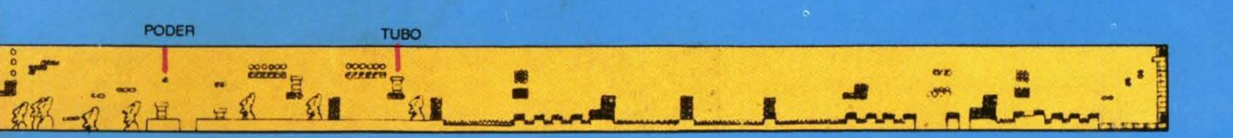


MUNDO 4-3



¡Lo lograste! Estás en el último nivel de Mario Land. Esta vez usa tu Pop Celestial (avión) para destruir los cuadros de arriba. Aquí deberás mantenerte en movimiento, sin dejar de disparar, para que no seas presa de Roqueton ni de los pollos. Al final encontrarás una nube en movimiento y tendrás que alejarte de ella, pues te lanzará pollos. Cuando se pase a la derecha de la pantalla deberás dispararle 20 misiles y entonces vendrá la batalla final.

SUPER MARIO LAND

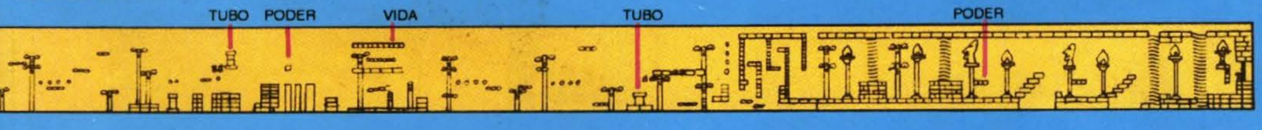


MUNDO 3-2



En esta caverna, llena de arañas, brinca sobre ellas para vencerlas; en los primeros signos de interrogación hay un elevador en el cuadro superior derecho y otro pasando la cuarta cascada, los cuales sólo podrás abordar como Super Mario; aquí obtendrás monedas. Después, para no caerte de las pequeñas plataformas, tendrás que dar brincos sin apretar el botón B. ¡Es importante que no te desesperes!

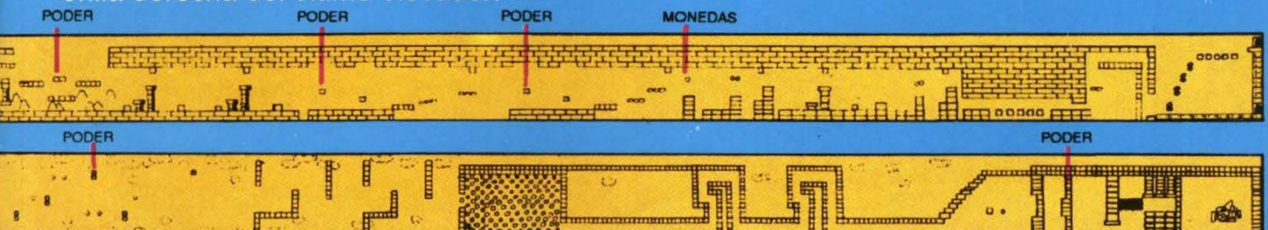
MUNDO 3-3



MUNDO 4-1



Los zombies Pionpi son un verdadero dolor de cabeza para Mario. Si tienes poder de flor, derríbalos; si no lo tienes, písalos hasta que desaparezcan de la pantalla. De tus saltos, sin usar el botón B, depende que continues en el juego. No olvides tomar la vida que está en la orilla derecha del último elevador.

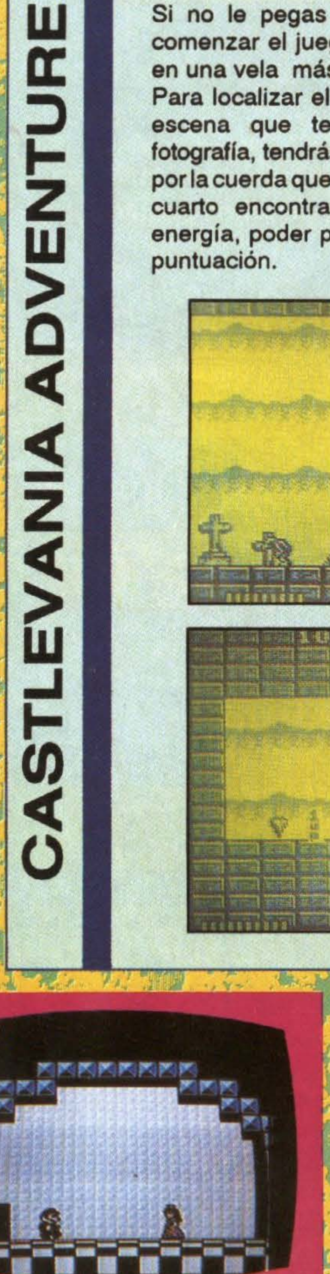


Los disparos de Tatanga son expansivos, pero si te colocas un poco a la izquierda del centro, tendrás más posibilidades de ganar. ¡No dejes de disparar! pues Tatanga sólo es vencido con 40 tiros.

¡Triunfaste! Sólo un gran jugador como tú podía terminar el cassette de Mario Land. ¡Ah! Si lo terminas dos veces seguidas podrás seleccionar la siguiente escena del mundo que desees.



Cuando estés "Mariadito" por los juegos de tu Game Boy, escríbenos tus preguntas a esta sección; nuestras respuestas te harán sentir mejor.

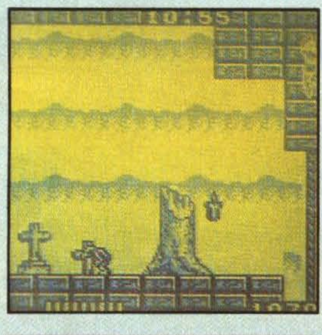


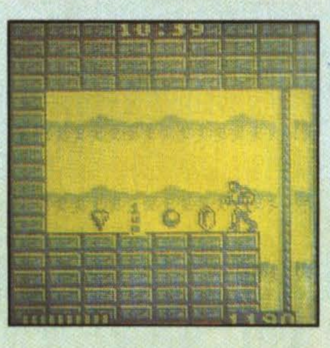
CASTLEVANIA ADVENTURE

¿Dónde puedo encontrar vida extra?

Si no le pegas a la primer vela al comenzar el juego, sacarás una vida en una vela más adelante.

Para localizar el cuarto secreto de la escena que te mostramos en la fotografía, tendrás que seguir subiendo por la cuerda que ahí aparece. En este cuarto encontrarás una vida extra, energía, poder para tu látigo y mayor puntuación.





NEMESIS

A pesar de que puedo seleccionar el número de vidas en algunas escenas, cuando pierdo me quitan todas las armas y después no puedo avanzar sin ellas. ¿Hay algún truco para conseguir más armas?

Sí. Sólo necesitas poner "pausa" y presionar los botones en el siguiente orden:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, B, A

Inmediatamente el juego te dará: doble misil, doble lasser, dos opciones y un shield. Pero recuerda que ésto será posible una vez por juego.

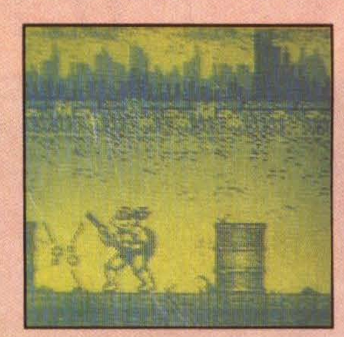




T.M.N.T. Fall of The Foot Clan

¿Cómo consigo más energía?

Cuando estés en la primera escena golpea 2 veces el segundo tambo y éste explotará; luego colócate en el lugar del tambo y aparecerás en otra escena. Aquí tendrás 10 oportunidades para adivinar un número y cuando lo logres te llenarás de energía.





La bolita de cristal

TRADEWEST te dará próximamente una grata sorpresa: BATTLETOADS para Game Boy.
En este cassette te sorprenderá ver cómo la imagen del fondo de la pantalla se mueve todo el tiempo en la mayoría de las escenas, independientemente de si estás inmóvil

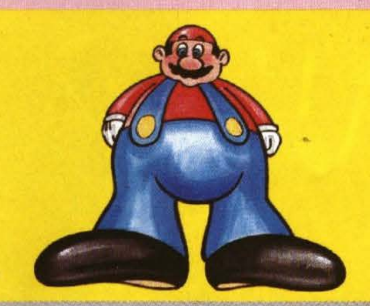




o desplazándote. Battletoads es un juego en donde tú guiarás a Zitz al rescate de sus amigos Pimple y Rush, quienes han sido secuestrados por la malvada Dark Queen.
Los enemigos que enfrentarás podrás derrotarlos con espectaculares patadas y potentes golpes.

Estamos convencidos de que disfrutarás de imágenes nunca antes vistas en tu Game Boy, ya que Battletoads es sin duda un cartucho con alto porcentaje de entretenimiento y diversión. ¡Que no falte en tu colección! Te lo recomendamos toadtalmente.





GRANDES *de* GAME BOY

RECOMENDADOS POR C. ITOH



1.- T.M.N.T.
Fall of The Foot Clan
Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder.
Con gráficos muy buenos y padrísimos.

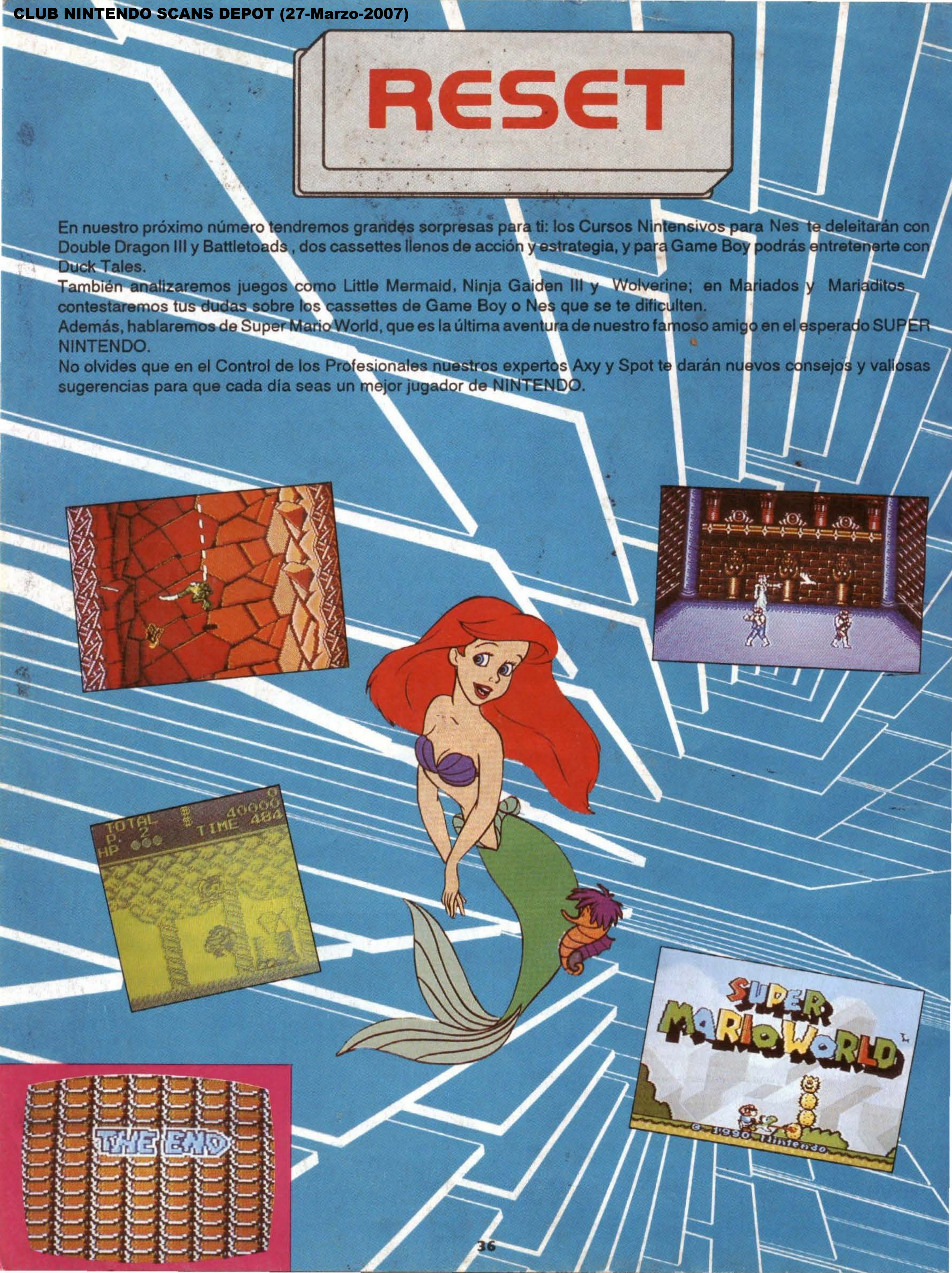


2.-MEGA MAN
Dr. Wily´s Revenge
El regreso de Mega Man ahora en Game Boy con toda la acción y aventura del Nes.



3 .-SUPER MARIOLAND
Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa.
Divertido y súper emocionante.

4.-CASTLEVANIA II
5.-DUCK TALES
6.-F1-RACE
7.-SPIDERMAN
8.-BATTLE UNIT ZEOTH
9.-GREMLINS II
10.-HUNT FOR RED OCTOBER



RESET

En nuestro próximo número tendremos grandes sorpresas para ti: los Cursos Nintensivos para Nes te deleitarán con Double Dragon III y Battletoads , dos cassettes llenos de acción y estrategia, y para Game Boy podrás entretenerte con Duck Tales.

También analizaremos juegos como Little Mermaid, Ninja Gaiden III y Wolverine; en Mariados y Mariaditos contestaremos tus dudas sobre los cassettes de Game Boy o Nes que se te dificulten.

Además, hablaremos de Super Mario World, que es la última aventura de nuestro famoso amigo en el esperado SUPER NINTENDO.

No olvides que en el Control de los Profesionales nuestros expertos Axy y Spot te darán nuevos consejos y valiosas sugerencias para que cada día seas un mejor jugador de NINTENDO.


Nintendo®
Gansito
también
se divierte
Marinela